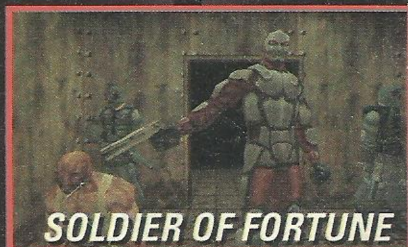
PC GAMER TÜRKİYE

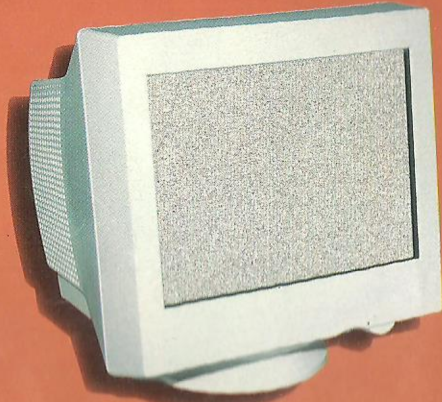
STRATEJİ & HİLE REHBERİ


SOLDIER OF FORTUNE


STARLANCER


THIEF II

HAZİRAN 2000
PC GAMER-TÜRKİYE'NİN HEDİYESİDİR
PARA İLE SATILMAZ



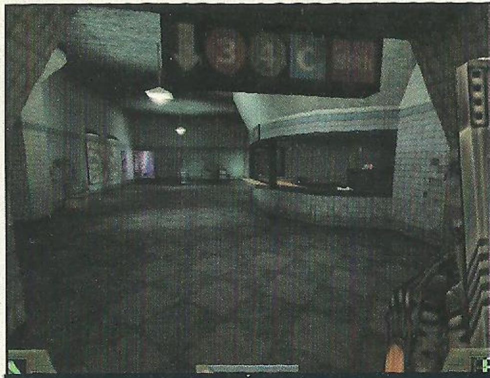
Oyunlar bazen öyle geniş ve kapsamlı olabiliyor ki, kim olursanız olun iyi bir yardımcının ihtiyacını kesinlikle duyuyorsunuz. Bu ay, böyle üç oyunun çözümlerini veriyoruz.



Soldier of Fortune

Bu oyunun oldukça zor olduğunu biliyoruz, bu yüzden de oynarken biraz yardıma ihtiyaç duyabileceğinizi düşündük. Bölümlerin çok geniş olmaları nedeniyle hepsini yayınlayamıyoruz, onun için de oyunun başlarından seçtiğimiz bölümleri anlatarak oyunun temellerini öğrenmenizi sağlamaya çalıştık. Ayrıca işler zorlaştığında size zorluk çıkarabilecek iki bölümü de açıkladık.

Oyunda takıldığınız bir yer olduğunda mutlaka çevirmeniz gereken bir vana, sizin onu patlatmanızı bekleyen yarısı kırık bir boru, basılacak bir tuş, içine girilecek bir havalandırma deliği vardır. Bunu sakın unutmayın.


Bilet gişesinin önden girişi burası. Yanlız içerideki üç serseriyi öldürünce dışarıda iki tana daha çıkıyor, dikkat!

NYC, Bölüm 1

YER: Metroya Giriş

- Bilet gişesinin kapısını açamıyorsunuz öyle değilmi? Gişenin önünden içeriye girin ve hemen soldaki şalteri "use" tuşunuzla açın. Sol tarafta bir kapı açılacaktır. Burayı bulamazsanız bölüme devam edemezsiniz.

Train

- Altıncı vagona geldiğinizde kutuları shotgun ile parçalayarak, yedinci vagona geldiğinizde ise küçük kırmızı benzin varilini vurup patlatarak yolunuza devam edin.
- Lokomotiften bir önceki vagonun yanındaki çıkıntıdan devam edin ve kapalşı kapıyı açarak içeri girin. Soldaki tellerle ayrılmış kısma girince bölüm biter

Queen Bee, Bölüm 2

YER: Kosova Kanalizasyon Sistemi

- En yüksek Spell Points potansiyeline sahip
- En düşük Hit Points potansiyeline sahip
- Muhteşem bir büyücü ancak zayıf bir savaşçı
Master: Identify Item, Identify Monster, Staff
GrandMaster: Learning, Meditation, Alchemy, Fire, Air, Water, Earth, Dark

Queen Bee, Bölüm 1

YER: Kosova Kanalizasyon Sistemi

- Herkesin tercihi farklı olabilir, ancak yanınıza 44'lük tabanca, SMG, dürbünlü tüfek, bomba, balistik zırh ve C4 almanızı öneriyoruz. Eğer malzemelerinizin bunlardan farklı olmasını istiyorsanız (ya da Customization ekranında silahları sınırsız olarak seçtiyseniz), görev süresince başka silahlar da almanız mümkün.

- Yavaş ilerleyin ve her köşeden dikkatlice dönün, tepenizdeki her boşluğu iyice kontrol edin. Sık sık uzaktan sizi bekleyen adamlar göreceksiniz, bunları dürbünlü tüfeğinizle kolayca yere serebilirsiniz. Bulabildiğiniz bütün SMG cephanelerini toplamayı unutmayın.

- Hawk'a ulaştığınız zaman duvardaki vanayı açarak suyun akmasını sağlayın ve akıntının yıktığı duvardan geçerek ilerleyin.

- Köşelere, dönemeçlere ve geçitlere yaklaşırken son derece tedbirli olun, özellikle de kanalizasyon sularını gördüğünüz yerde sizi bekleyen adamlar olacak.
- Bir kamyon ve yerde bir deliğin olduğu koridora gelince aşağı düşün, yolun sonundaki merdivenden tırmanın ve kamyonun yakınındaki korumalara ateş edin.

- Başka bir merdivenden çıkarak ulaşacağınız ikinci vanayı da çevirin. Artık kamyonun yakınındaki yokuştan yukarı çıkarak ve boruların üstünden yürüyerek yeni bir alana geçebileceksiniz.

- Yeşil atıklarla dolu tünelin sonunda size pusu kurmuş bir grup düşman askeri göreceksiniz. Yere eğilip dürbünlü tüfeğinizi çıkarırsanız burayı da zorlanmadan geçebilirsiniz.
İçinden buhar fışkıran boruya ateş edin, içeri girin ve dikkatlice ilerleyin. Yerdeki ızgaralardan düşman askerlerine ateş etmek için dürbünlü tüfeğinizi kullanın.


KOyun boyunca rakiplerinizi vurduğunuz yerler ve hız çok önemli.

Queen Bee, Bölüm 2

YER: Kosova Şehri

- Köşeden eğilerek askeri kamyona yakın olan adamları öldürün, sonra da sola yönelerek tüneldeki muhafızı haklayın. Alevler sakinleşince kemerli kapıdan girin, ancak çıkış kapısının önünde ve çevresinde sizi bekleyen düşmanlara karşı tetikte olun.

- İki korumanın beklediği harabeleri bulun, ikisini de öldürün ve yukarı tırmanın. Köşelerden eğilerek bakarsanız çöp bidonlarının yanında iki adam daha göreceksiniz, onları da hemen öldürün. Şimdi de bir sonraki köşede sizi bekleyen düşmanları haklayın. Bundan sonraki dönemeçte daha da fazla düşmanla karşılaşacaksınız. Sizi gördükleri zaman geri kaçın ve onların size gelmesini bekleyin.


Kosovoda eğer sırtında tüp olan askerleri tüplerinden vurursanız patlarlar. Yakınlarda olmamaya dikkat edin


İBu tuzaktan hız ve keskin nişancılığınız sayesinde kurtulabilirsiniz.

- Köpeğin sol tarafındaki boşluktan girin ve köşeden kafanızı uzatarak iki çıkışlı odadaki iki adamı daha öldürün. Daha sonraki sağdaki kapıdan girin ve soldan ilerleyerek dar geçitten geçin (önce muhafızı öldürmeniz lazım).

- Soldaki kapıdan geçerek tahta merdivenden tırmanın. Buradaki koridorlar düşman kaynıyor, hazırlıklı olmalısınız. Bir sonraki kapıyı açtığınızda ise sol tarafınızdaki bir binada kurulmuş olan dört kişilik pusuya dikkat edin.

- Patlamayla kırılan parmaklıklardan aşağıda görünen sarı boruya atlayın ve eğilerek ilerleyin, sonra da merdivenden tırmanın. Yokuşta sizi minik bir ordu karşılayacak: ilk birkaç tanesini öldürün, geri kalanları kendinize doğru çekerek rahatça etkisiz hale getirin.

- Bir sonraki köşeden eğilerek bakın, köpeği ve adamları öldürün, sonra da soldaki kapıdan girin. Yukarıda ve aşağıda sizi bekleyen düşmanlara dikkat ederek geniş alana atlayın.

- Kilitli olmayan kapıdan girerek sağlığınızı ve zırhınızı tazeleyin, sonra da parketmiş kamyona dayanmış kalasların üzerinden yürüyerek pencereye ulaşın. Ateş ederek pencereyi kırdığınız zaman aradığınız silahı bulacaksınız.

Queen Bee, Bölüm 3

YER: Hangar

- İlk başta, tavandaki ızgaralardan öldürebildiğiniz kadar düşman öldürün.

- Merdivenden tırmanın ve soldaki düğmeye basarak SMG cephanesiyle gece görüş gözlüklerini bulun. Daha sonra da kutunun üzerine atlayıp içeri girerek başka bir merdivene ulaşın.

- Kuledeki adamı öldürün ve yakınındaki kolu çekerek depoya dalın. Sağdaki merdivenden tırmanarak başka bir kolu daha çekin ve çift kanatlı kapıların olduğu odaya girerek herkesi öldürün. Geldiğiniz yoldan geri dönerek çıkın ve sağdaki kapıdan geçerek yeni bir depoya gelin.

- Koridorlarla odanın çevresini tamamen dolaşarak etrafı temizleyin, sonra da güvenlik odasının yakınındaki çift kapılardan girip Hawk'ın açıklamalarını dinleyin. Güvenlik odasındaki gri düğmelere basın, dışarı çıkıp yukarı tırmanarak zırhınızı yenileyin, sonra da tekrar aşağı inin.

- Bir duvarın dibindeki ızgarayı havaya uçurmak için C4 kullanın, açılan boşluğa girip ilerleyin, sonra da sağınızdaki çift kapıları açıp etrafa kurşun yağdırın. Bütün odaları kontrol ederek gerekli malzemeleri toplayın ve sonra da soldaki çift kapılardan girip Hawk'un bir kamyonu havaya uçurmasını izleyin.

- Sağdaki kapılardan geçerek merdivenlerden çıkın. Üzerinde kırmızı bir levha bulunan kapıdan girerek yeni bir kontrol odasına ulaşacaksınız (tabii ki burada da gri bir düğme var). Buna basarak da hangar kapılarını açabilirsiniz.

- Geldiğiniz yoldan geri dönün (tabii ki sıcak bir karşılamaya da hazır olun) ve geniş alandaki kamyonu arkanızda bırakarak çift kapılardan geçin ve ilk baştaki depoya geri dönün.

- Güvenlik odasına en yakın olan koridora dalın (önceki sefer kapalı olan yere) ve hangara ulaşarak görevi bitirin


İHangarda karşınıza komandolar çıkıyor. Ellerindeki silahlarıyla çok tehlikeli olabilirler.

Nest Egg, Bölüm 1

YER: Sibirya

- Sibirya'daki piyade birlikleri hakkında fazla birşey söylememize gerek yok; sadece şunu bilin ki her yerdeler! Yavaş ilerleyin ve gördüğünüz her cephaneyi, zırhı ve ilkyardım malzemesini toplayın. Böylece hayatta kalabilirsiniz.

- Saldırınız sırasında üç çeşit ölümcül silahla karşılaşacaksınız: tavana monte edilmiş makineliler, tank üzerindeki taramalı silahlar ve büyük, zırhlı uçaksavar silahları. Bunlardan ilkini dürbünlü tüfeğinizle kolayca etkisiz hale getirebilirsiniz, ikincisi de SMG ateşi ile yok edilebilir. Üçüncü silah için ise C4 (ya da el bombaları) ve SMG birlikte kullanılmalı (bazen aynı numarayı yapmanıza kolaylaştıran patlayıcı varilleri de bulacaksınız). Ateş ederken her zaman için yana eğilerek nişan alın, çünkü düşmanın görüş alanına girerseniz parçanız kalmaz.

- Amacınız tesise giden boruların içine girebilmek; giriş noktanız ise karşınıza çıkan ilk tankın solundaki büyük kapak. Tankın sağından ilerleyin ve üsse doğru giden tünele dalın.

- İçeri girdiğinizde, kapıdan sola yönelin ve üst katta gördüğünüz kapının yerini aklınızda tutun. Yukarı tırmanmaya devam ederek düşmanları temizleyin.

- Az önce yerini ezberlediğiniz kapıya geri dönün ve kadın askeri yere serin, kolu çekin ve girdiğiniz kapıdan geri dönerek bir üst kata çıkın. Buradaki merdiveni tırmanıp kapağı açın ve hemen karşınıza gelen düğmeye basarak büyük kapıyı açın. Dışarı çıkıp sağ tarafta az önce bahsettiğimiz büyük kapaktan içeri atlayın.

- Borunun içine girince çatlağa ateş ederek bir delik yaratın. Tepenin kenarındaki tankı gördüğünüz zaman dikkatli olun, çünkü hemen arkasında tavana monte edilmiş olan makineli sizi bir anda yere yıkabilir.
- Bütün merdivenleri kullanarak cephaneleri ve ilkyardım aletlerini toplayın, uçuruma ulaşın ve aşağıdaki çatlak borunun üzerine C4 atın (ya da borunun üzerine atlayıp bıçağınızla kırın). Merdivenden çıkın, geldiğiniz alanı temizleyin ve sonra da tankın arkasında kalan kırık borudan girerek deliğin içine düşün.


ister kalıp savaşırsınız, ister hızla sağından sıyrılıp kaçarsınız. Tercih size kalmış.


İBu makinalı tüfekleri uzaktan dürbünlü tüfeğinizle kolayca yok edebilirsiniz.

Nest Egg, Bölüm 2

YER: Kimyasal Madde Tesisleri

- Aşağı ilerleyerek üssün içerilerine girin, ancak odaların katlı olması nedeniyle düşmanların alttan ve üstten de saldırabileceklerini unutmayın. Nereden ateş açıldığından emin değilseniz güvenli bir noktaya çekilin, askerler genelde sizi takip edeceklerdir.

- Helikopter alanını geçin (büyük bir patlama olacak) ve gri düğmeye basarak kapakları açın. Aşağı doğru inen merdivenler ortaya çıkacak.

- Bir sonraki kontrol odasında, asma kattaki ızgarayı bulun ve onu kırarak merdiveni ortaya çıkarın. Aşağı inerek başka bir merdiven daha bulun, tırmanın ve sola doğru (kar-


Buradan karşıya geçmek için geri dönüp vanayı çevirmeli ve kutulara tırmanıp havalandırmaya girmelisiniz.

lı patika) ilerlemeye devam edin. Menteşelerinden havaya uçurulmuş bir kapı görene kadar ilerleyin.

- Jeneratörlerin bozuk olduğunu öğrendiğiniz yerden aşağı düşün (burası asansörün olduğu yer) ve L şeklindeki koridorları geçin. Jeneratörleri çalıştırdıktan sonra da ileri doğru gitmeye devam edin (birden karşınıza çıkacak olan tanka dikkat!).

Σ Parçaladığınız ızgaranın olduğu odaya geri dönün ve asansörün olduğu yere yönelin.

Nest Egg, Bölüm 3

YER: Kimyasal Madde Tesisleri

-Camla çevrilmiş kontrol odasındaki herkesi temizledikten sonra gri düğmeye basın ve açılan kapıdan geçerek ilerleyin.

- Başka bir kontrol odası daha bulun, sonra da çift kapıların olduğu yere gelene kadar ilerleyin. Bir sonraki kontrol odasına geçin (iki kapıdan küçük olanına girerek) ve oradaki işleri halledin, sonra da çerçeveli yoldan ilerleyerek devam edin. Buraya gitmenin tek yolu küçük bir kapıdan geçerek başka bir kontrol odasına gitmek. Camın arkasından gördüğünüz bilim adamlarını ve korumaları gazla zehirlemek için gri düğmeye basın ve bulundukları yere giden kapıyı açın. Yolun üzerindeki camlara ateş edin, aşağı düşün ve içeri girmek için kapıyı yumruklayan adamın karşısındaki kapıdan girin. Birkaç patlama olduktan sonra kontrol odasının karşısındaki kapıyı açın ve yerdeki delikten düşerek yeni bir kontrol odasına daha gelin.

- Cam kapılara yöneldiğinizde bir patlama duyacaksınız, buradan dümdüz ilerleyin ve sol taraftaki vanayı bulun. Onu çevirip geri dönün ve sağa doğru ilerleyerek kutuları üzerine çıkıp borunun içine girin.
- Izgaraların birinden aşağı düşün (savaşmaya hazır olun) ve sonra da sol tarafında bir asansör olan kontrol odasına açılan cam kapılardan geçin. Asansöre binerek yuvarlak odaya gelin, oradaki asansörle ikinci kata çıkın, kolu aşağı çekerek geri sayımı durdurun ve herkesi öldürerek görevi tamamlayın.

Jessica Six, Bölüm 1

YER: Tokyo Caddeleri

- Sağa yönelin ve mutfağa girerek dondurucudaki muhafızı öldürün. Dondurucunun hemen yanında bir merdiven bulacaksınız.

- Havalandırma boşluklarından ilerlerken dikkatli olun, çünkü taban çatlıyor ve bir pusunun içine düşüyorsunuz. Parmaklığın arkasındaki adamı öldürün ve üzerinden atlayıp gizlenin. Size pusu kuranlara flash pak atarak onları kör edin ve sonra da öldürün.

- Caddeye çıktığınızda arkanızdan ve yukarıdan saldıracak olan serserilere dikkat edin.


Oyun boyunca, köşeleri dönmeden önce başınızı çıkarıp bakmak sizi tatsız sürprizlerden koruyacaktır.


Oyun boyunca elinize geçecek tek gerçek hayatta olmayan silah bu. Rikiplerinizi güzelce pişirebilirsiniz ama yakınadan kullanılmalı.

Hareketli bir minibüsün yanındaki kapıdan girince bir arabanın hızla uzaklaştığını göreceksiniz. Sağdaki adamları öldürün ve kontrol odasındaki kırmızı düğmeye basarak otopark alanının kapısını açın.

- Bodrum kata yönelin ve güç kaynağını devre dışı bırakın (sağdan en sondaki oda), sonra da "p1" odasına geri dönüp havalandırma boşluğuna dalın.
- Merdivenden tırmanarak havalandırma borularından geçin ve park alanındaki Yakuza'yı öldürdükten sonra geldiğiniz yere tekrar girin. Bu sırada oldukça büyük bir grup Yakuza size saldıracak. Etrafı temizler temizlemez asansörü kullanarak oradan

Jessica Six, Bölüm 2

YER: Suni Binası

- Bayanlar tuvaletine gidin ve ödü patlamış olan işçiyle konuşarak Suni'deki ofis kapılarını açacak olan şifreyi öğrenin. Sonra da erkekler tuvaletine giderek orayı da düşmanlardan temizleyin.

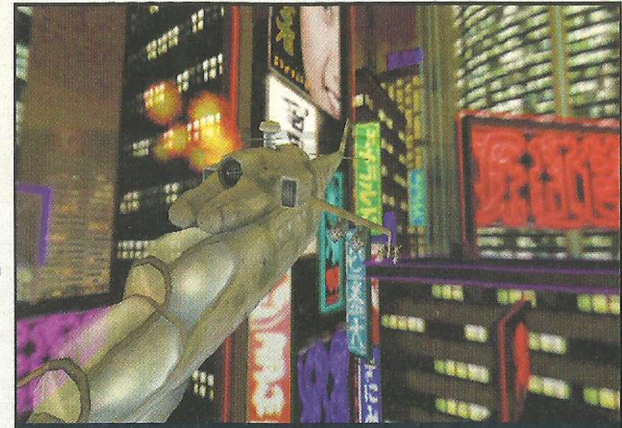
- Suni ofisine girin (asansörde önünüze düşmanlar çıkabilir), ancak yan yatırılmış masayı siper olarak kullanmaya kalkışmayın, çünkü hiç koruma sağlamıyor. Buradan itibaren rehineleri bulmak için gözünüzü dört açın.

- Gece görüş gözlüklerini ve bombaları aldığınız odadan sola doğru devam edin, çift kapıları şimdilik görmezden gelebilirsiniz. Karanlık ofiste gerekiyorsa gece görüş gözlüklerinizi kullanın ve Microwave Pulse kullanan adamı öldürün.

- En uzak sol köşedeki kapıyı açın ve odanın içindeki Yakuza'yla boyacı iskelesinin üzerindeki adamı öldürün (sonradan bu iskeleyi kullanacaksınız). Kilidi açılmış olan çift kapılardan geçin ve dönemeçli koridora girin. Önünüzden ve soldaki merdivenlerden saldıran düşmanlara dikkat edin.

- Bu merdivenlerden yukarı çıkarak ana bilgisayar odasına açılan metal kapıyı bulun ve sonra ofisin içinden geçerek (burası sıkı korunuyor) dinlenme odasına geri dönün. Artık boyacı iskelesini kullanabilirsiniz. Pencereden tırmanarak pervaz boyunca yavaşça ilerleyin, sonra da köşeden eğilerek kadının üst tarafında pusuya yatmış olan askeri öldürün. Diğer korumayı şaşırtmak için bir flash pak kullanın ve sonra içeri girerek etrafı temizleyin.

- Ana bilgisayar odasının kapısına giderek içeri girin. Köşedeki havalandırma kapağını kırarak buradan girin ve kontrol odasındaki adamları öldürün. Sürünerek geri dönün ve yokuştan yukarı doğru ilerleyin.
- Odaları teker teker geçerek ana bilgisayar odasına gelin (zaten kaçırmanız imkansız) ve burayı C4 ya da ağır bir silah kullanarak patlatın. Yüzünüz kırmızı ışınlara dönükken sola doğru gidin ve önceden kullandığınız havalandırma boşluğundan geçin. Burada Dekker ortaya çıkıyor ve kendisini çelik pencerelerle çevrili bir odaya kapatıyor. Sağa gidip solunuzda gördüğünüz kapıdan girin ve ortalığı


Bu helikopter sizi uzun süre uğraştıracak. Vur kaç taktiğiyle üstüne çok uzun süre füze yağdırmak zorunda kalacaksınız.


İşte üstüne yağan füzelerle sonuna adım adım yaklaşan helikopterin son anları. Füze efektinin güzelliğine dikkat.

temizleyin.
- Açık asansör kapılarını bulun (kat göstergesinde kırmızı bir "87" göreceksiniz) ve içeri girerek bölümü bitirin.

Jessica Six, Bölüm 3

YER: Suni Binası

- Tam üstünüzdeki korumayı öldürün, sonra da merdivenden tırmanın (tepedeki ninjalara dikkat!). Bir anda duvarlar inecek ve siz de ninjaların yanında bir de koskoca bir saldırı helikopteriyle uğraşmak zorunda kalacaksınız!
- Ninjaları öldürdükten sonra havuza giden çift kapıları bulun ve siperin içine girerek bir zırhla bir roketatar bulun. Helikopteri yere düşürmek için çok fazla roket göndermelisiniz; bunun için de oyunu olabildiğince erken kaydedin ve zaman zaman kafanızı dışarı uzatarak ateş edin.


Bu bir tuzak hemen hareket edin!

White Rabbit, Bölüm 1

YER: Saddam'ın Sarayı

- İçeri sessizce sızacak değilsiniz, bu yüzden yanınıza oldukça güçlü silahlar almanızı öneriyoruz.
- İleri ve sağa doğru gidin (soldaki platformlarda bir sürü düşman var!), sonra da kafanızı uzatıp girişin yanındaki varilleri havaya uçurarak yolunuzu açın.

- Girişe geri dönün ve oradaki iki adamla roketatar kullanan bir askeri öldürün. Sarayın içine doğru ilerlerken sivillere dikkat edin.

- Açılan ateşten kaçınmak için ikinci kapının soluna doğru yaslanın ve varilleri havaya uçurun. Arkanızda yeniden beliren düşmanlara dikkat edin! Kapıyı geçtiğiniz zaman sağ taraftan küçük bir ordu gelecek; burada da roketatar ya da bombalarınızı kullanabilirsiniz.

- Onların geldiği tarafa doğru gidin ve silah deposuna doğru ilerleyin. Kapıyı havaya uçurmak için C4, tüfek ya da ağır bir silah kullanabilirsiniz. Kamyona girin, kutulara tırmanın, çatının üzerine atlayın ve solunuzdaki pencereden içeri girin. Karşınızdaki pencereye ateş edin, sonra da kutulardan atlayarak oraya ulaşın ve sarayın yeni bir bölümüne gelin.

- Bir sonraki açık alanda sol tarafta üç kapı ve sağda bir kamyon göreceksiniz. Kamyonun yanındaki kırmızı varili havaya uçurun, sonra da kemerli kapıdan geçerek ilerleyin. Taştan yapılmış bir siperin bulunduğu alana geldiğinizde düşman arkanızdan saldırıyor, bu yüzden dikkatli davranın. Taş duvara erişene kadar ilerleyin, sonra da kilitli yeşil kapının tam karşısında kalan koridora girin. Solunuzda bir "roket adamı" bulunuyor, sizi görür görmez size doğru gelecek. Kemerli kapıdan sağa sapın ve ilkyardım çantasıyla bombaları alın. Şimdi de geri dönün ve ileri doğru giderek bir flash pak sallayın. Böylece sizinle aynı seviyede iki, yukarıda da bir kişiden oluşan pusuyu etkisiz hale getireceksiniz.

- Merdivenlerden çıkarak balkona geçin ve yolun sonuna kadar gidin. Sağda dürbünlü tüfekleri olan adamları öldürerek oraya atlayın. Bu balkonu temizledikten sonra aşağı yönelin (sizi bekleyen roketli adama karşı tetikte olun).

- Açık kapıdan geçin ve açık kargo kutusunun içindeki malzemeleri toplayın.

- Kutulara tırmanarak yeşil kapıya ulaşın ve balkona geçerek sağa sapın. Dikenli parmaklıkların üzerinden bir flash pak atarak aşağıdaki adamları öldürün, sonra da merdivenden inip ateşi geçin (solda gerekli malzemeler bulacaksınız).


Bu bölümden sonra SMG'ye pek ihtiyacınız kalmayacak çünkü çok daha kuvvetli silahlara kavuşacaksınız.


Bu varilleri vurup patlattığınız zaman tam altlarında bir delik açılacak. Yola oradan devam edebilirsiniz.

- Açık bir alana doğru Saddam'ın yüzünü gördüğünüz zaman bela geliyor demektir. Burada roket atar en büyük yardımcınız olacak. Ayrıca korunmak için soldaki taş siperin arkasına gizlenmeniz de mümkün.

White Rabbit, Bölüm 2

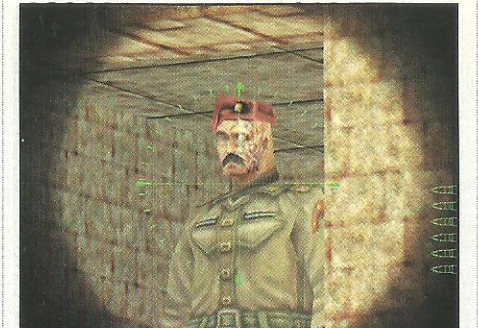
YER: Saddam'ın Sarayı

- Kamyonu geçin ve sağa dönerek üzerine çıkabileceğiniz kutuları bulun, sonra da havalandırma kapağına ateş edip çitin kapattığı alana doğru ilerleyin.

- Yanınızda ağır silahlar varsa tankın namlusunu yok edin, aşağı inip bombaları toplayın, sonra da kapı ağzından başınızı uzatarak size pusu kuran adamları teker teker öldürün. Bekçi kulesine çıkıp düğmeye basarak parmaklıkları açın, içeri girip merdivenden çıkın ve sola yönelerek yeni bir alana gelin (arkanızda düşmanlar belirebilir, dikkat!). Duvarlar boyunca dürbünlü tüfek kullanan adamlar var, sizde de dürbünlü tüfek varsa kullanmanın tam sırası!

- Dışarı çıktığınız zaman çok dikkatli olun: bir tank, roketli bir adam ve bir sürü asker sizi bekliyor. Sağ uzak köşede bir roketatar var, ancak buradan sağ çıkabilmek yine de çok zor.

- İlerlemeye devam ettiğinizde spot ışıkları ve bir kamyon göreceksiniz. Bir sonraki odadaki merdivenden çıkıp düğmeye basın, sonra da alttaki yakıt tankına ateş ederek yerde bir delik açın. Buradan kırmızı halıyla kaplı yolu izlerseniz Saddam'a (ve Amu'ya) ulaşacaksınız.


İşte tüm bölüm boyunca ulaşmaya çabaladığımız komik isimli general.


Bu bölümde çok zorlanacaksınız.

- Filmden hemen sonra soldaki kapıdan dışarı çıkın ve Drekker'ı yakalayarak bölümü bitirin.

White Rabbit, Bölüm 3

YER: Al-Fahd Petrol Rafinerisi

- Bu son bölüm Medium zorluk seviyesinde bile insanı çok zorluyor; en sondan bir önceki bölüm olması nedeniyle bunu anlayışla karşılayabiliriz. Sizi bulmanız gereken vanalara adım adım yürütmenin pek bir anlamı yok, bu yüzden yapabileceğimiz tek şey size bazı ipuçları sağlamak:

- Önemli Not: Vanaları çevirdikten sonra onlarla aranızda belli bir mesafe bırakmaya özen gösterin!


Sivilleri vurmamanız gerek ama bu kurala kim uyarki. Nasılsa bir işe yaramıyorlar.

1. Başladığınız noktadan sola gidin, sağdaki bir yokuştan çıkın ve büyük kapıdan geçerek vanalardan birini bulun.
2. Asansörü tamir etmek için erişilen gri tabanlı bilgisayar odasından çıkıp sola dönün, sütunun etrafından yön değiştirip sola dönün (sağa giderseniz dışarı çıkıyorsunuz), sağ duvardaki ilkyardım çantasını geçin ve vananın bulunduğu odaya ulaşın.
3. Arkanızı bu vanaya verip sağa dönün ve ulaştığınız ilk köşeden bir U dönüşü yapın. Parmaklıklarla çevrili tank alanına doğru devam edin. İçeri girin ve soldaki parmaklığa yapışarak iki adet tank geçin. Sağa dönünce bir vana daha bulacaksınız.
4. Bilgisayar odasının yakınındaki asansörü bulup içine girin. Sağdan çıkın ve yine sağ taraftaki yolu takip ederek dördüncü vanaya da ulaşın.

Buralarda başınıza bir sürü koruma üşüşecek, ancak sizi en çok zorlayacak olanlar yukarıdan ateş edenler. Lütfen acele etmeyin ve yavaşça ilerleyin. Böyle yaparak yalnızca ölümünüzü çabuklaştırmış olursunuz.

Starlancer

Evet, biz tam geçiş döneminde doğduk. Ne geçmişin kudretli şövalyelerinden biri olabiliriz, ne de geleceğin yetenekli avcı gemisi pilotları... Ama bu oyunun o kadar başarılı bir atmosferi var ki, sizi alıp 2160 yılına götürecek. Hayat ve özgürlük veya yenilgi ve ezilme arasında bir tercih yapmanız gerekiyor. Biz de sizi tehlike dolu bu evrende yalnız bırakmıyoruz.

Genel Taktikler

Eğer daha önce Wing Commander veya Freespace oynamışsanız, bu oyunda başarılı olmak için artı sayılacak deneyiminiz var demektir. HUD (Heads-up display) ve klavyedeki tuşlar Freespace ile neredeyse aynı olduğu için bu oyuna alışmak için fazla sıkıntı çekmezsiniz.

Eğer daha önceden yukarıdaki oyunları veya bir uzay simulasyonu oynamamışsanız, öncelikle göreve çıkmak yerine Simulation Pod ile kendinizi kontrollere alıştırmalısınız. Savaş esnasında bazen düşman burnunuzun dibinde olduğu halde lazerlerinizi ateşleyecek zaman bile bulamıyorsunuz. Gerçek hayatta olduğu gibi bu oyunda da Top Ace bir pilot olmanız için gereken en önemli unsur, deneyim ve tecrübedir. Simulation Pod size bazı gerekli kontrollerin yerini öğretebilir, acil durumlarda ne yapmanız gerektiğini öğretebilir, kanat adamlarınız ile kominikasyon kurmanın ayrıntılarını öğretebilir – ancak kesinlikle sizi yetenekli bir pilot yapamaz. Bunda, sizin doğuştan gelen yetenekleriniz söz sahibidir. Bunu geliştirmek ise bol bol alıştırma yapmakla ve akıllı bir savaş deneyimi ile mümkündür.


Starlancer'ın grafikleri, şu ana kadar bu türde rastladığımız en iyisi – oyun grafiklerde parlıyor.

Klavyedeki tuş dağılımını istediğiniz gibi konfigüre edebilirsiniz, ama benim tavsiyem default tuş kombinasyonunu kullanmanız olacaktır (aslında her oyunda default tuş kombinasyonu uygulanmalıdır). Gerçekten de yukarıda belirttiğim gibi, düşmanla etkileşim esnasında bazen siz hiçbir şey anlamadan çevrenizi aniden 4-5 düşman avcısı sarıyor, ve sizin bu durumdan kurtulmak için bazı hayati hareketler yapmanız gerekiyor – Missile lock sinyalini duyduğunuzda doğru zamanda Countermeasure fırlatmak, lazer isabetleri aldığınızda afterburnerlarınızı ateşleyerek manevralar yapmak, kanadınızdaki diğer gemiler ile yardım için iletişim kurmak vb.. Elbette bunları yapmak için çok hızlı davranmanız gerekiyor, ve saniyede klavyedeki tuşlara basma ortalamanızın çok yüksek olduğu bu gibi durumlarda, tek bir tuşun bile ne işe yaradığını bilmezseniz, sonuç ölümcül olacaktır.

GÖREVE ÇIKMADAN ÖNCE

Görevlere çıkmadan önce haberleri izleyip neler olup bittiğini anlayabilir, aldığınız madalyalara bakabilir, Simulation Pod ile alıştırmalar yapabilir, ITAC (Intelligence And Tactical Computer) bilgisayarından Top Secret bilgiler alabilir ve hatta rahatlamak için müzik dahi dinleyebilirsiniz. Size en yararlı olacak unsur ise ITAC'dir.

ITAC, Top Secret olarak sınıflandırılmıştır. Bu bilgisayarı kullanırken, bağlantı kurulmadan önce retinanız scan edilir ve kimliğiniz onaylanır. Ekranın altındaki ikonlar, ittifağın veritabanına erişim olanağı sağlar. Bazı dosyalar hem ittifağın hem de koalisyonun data setlerini içerir. Bu ikonlar şunlardır:

Debriefing: Tamamladığınız görevlerin sonuçlarına dair kayıtlara buradan ulaşabilirsiniz. Bir görevi bitirip üsse geri döndüğünüzde ilk önce buraya geliyorsunuz. Eğer burada yazan bilgilere göre performansınız kötü ise, görevi tekrar edebilirsiniz.

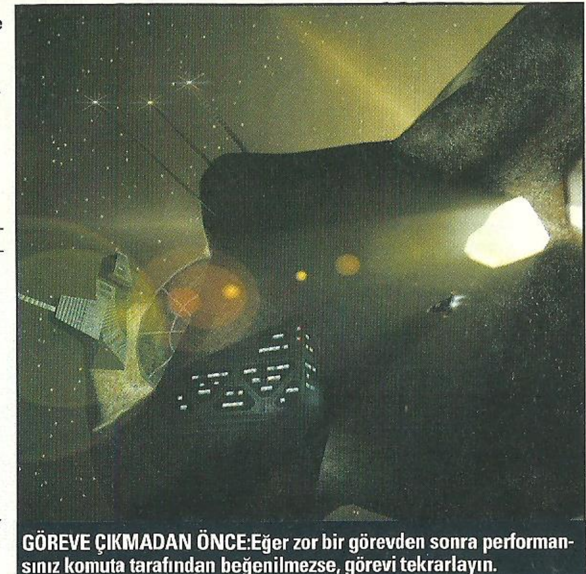
News Report: Gündemdeki olaylar hakkında text formatında bilgilere buradan ulaşabilirsiniz. İttifak güçleri ve koalisyon güçleri arasındaki güç durumu, önemli çatışmalar ve oyunun ilerlerinde sizin kanadınız hakkındaki haberler, objektif olarak ANS kanalı tarafından yayınlanmaktadır; dilerseniz buradan okuyabilir, dilerseniz de kabininizdeki televizyondan haberleri izleyebilirsiniz.


GÖREVE ÇIKMADAN ÖNCE:Bir pilot için başarının en değerli armağanı, madalyalarıdır.

Video Reports: Oyunda ilerledikçe, daha önceki görevlere ait görsel birçok şey, bu veri tabanında erişime sunulmaktadır.

Fighter Ships: İttifak ve koalisyon avcı ünitelerine ait datalar.

Capital Ships: İttifak ve koalisyon donanmalarındaki ana gemiler hakkında bilgi.


GÖREVE ÇIKMADAN ÖNCE:Eğer zor bir görevden sonra performansınız komuta tarafından beğenilmezse, görevi tekrarlayın.

GÖREVE ÇIKMADAN ÖNCE: İttifak pilotlarının en önemli istatistiksel başarılarını, Killboard'dan görebilirsiniz.

Squadrons: İttifak ve koalisyon avcı ekiplerinin tarihçeleri.

Personnel: İttifak ve koalisyon askeri personeli hakkında resmi kayıtlar.

Killboard: İttifak pilotlarının öldürdükleri düşman avcılarının sayısını tutan veritabanı.

Exit: Güvenli arayüzü yok eder ve ITAC'i kapatır.

BRIEFING ODASI

Burası sizin uçuş öncesi direktifleri ve görev amaçlarını alacağınız yer. Komutanı çok dikkatli dinleyin. Eğer verilen görevi doğru bir şekilde yerine getirmezseniz, görevi tehlike altına sokarsınız, kendinizi öldürtebilirsiniz veya daha kötüsü kanat adamlarınızın ve diğer birçok insanın hayatını tehlikeye sokarsınız. Briefing'den sonra yükleme bilgisayarına erişebilirsiniz ve avcı geminizi seçerek silah sistemlerini konfigüre edebilirsiniz.

AVCI SEÇİMİ VE FÜZE YÜKLEME

Her görev öncesi Briefing'de aldığınız direktiflere göre geminizi ve silah tiplerini seçmek hayati derecede önemli. Her gemiyi ve füzeyi tanıyıp, özelliklerini çok iyi bilmelisiniz. Oyundaki istatistikler dışında, burada gemiler hakkında bazı bilgileri bulabilirsiniz.



Coyote: Orta seviyeli avcı gemi. Coyote, Single Player oyun modunun başlarında ve ortalarında olduğu gibi aynı zamanda multiplayer modunda da kullanması eğlenceli bir gemi. Özellikle Blind Fire sistem özelliği sayesinde pilotuna büyük kolaylık ve zaman kazandırıyor. Füze yükleme kapasitesi oldukça yüksek. Dayanıklılık gücü, hız ve manevra kabiliyetinin doğru şekilde kullanılması sonucu oldukça iyi olabilir. Bu gemi ile uçarsanız, unutmamanız gereken şey, sürekli hareket halinde olmanızdır. Bazı darbeler alabilir ama sürekli hareket halinde olursanız, bu darbeleri önemsemeniz gerekmez. Benim favorilerimden biri.



Crusader: Hafif seviyeli avcı gemi. Zayıf birincil silahlara sahip, görece olarak yavaş ve zırh dayanıklılığı kötü. Görünüşüne aldanmayın ve bu gemiden uzak durun.



BRIEFING ODASI: Eğer briefing de görevi dikkatli dinlemezseniz, birçok hayatı tehlikeye atarsınız.



Grendal: Alman mühendisliği, Grendal bunu gösteriyor. Hantal ve ağır ama tank gibi. Özellikle iş üzerindeyken izlemek çok etkileyici, mermilerin kapsülleri arkadan etrafa saçılıyor. Single player modun başlarında seçebileceğiniz iyi bir gemi. Ancak multiplayer modda biraz zayıf çünkü büyük olması sonucu hızı ve manevra kabiliyeti zayıf.



Mirage: Orta seviyeli avcı gemi. Bu geminin füze yükleme kapasitesinin düşük oluşu bir dezavantaj, ama füzeler yerine bu geminin avantajlı yönlerini tercih için bir unsur olarak görebilirsiniz. Bu gemi füzeler yerine birincil silahlarla donatılmış. Uçması zevkli olan bir gemi ve single player modunun ortalarında çok yararlı.



Naginata: Hafif seviyeli avcı gemi. Eğer kullanmasını biliyorsanız, ölümcül bir alet olacaktır. Naginata oyundaki en hızlı ve manevra gücü yüksek olan gemilerden biri ancak görece olarak zayıf zırha sahip. Ama bu dezavantajı, yetenekli bir pilot yüksek manevra kabiliyeti ve hızı ile dezavantaj olmaktan çıkarabilir. Bu gemi ANS Yamato'nun Japon ekibi Ronin birliğinin tercihi, ve siz de kullanmasını öğrenirseniz, Naginata size çokiyi hizmet edecektir.



Patriot: Orta seviyeli avcı gemi. Bu avcı erişiminize sunulduğunda oldukça mutlu bir insan olacaksınız. Yüksek bir acceleration (hızlanma) yeteneği ve görece olarak yüksek hızı var. Bu avantajları çok güçlü bir zırh ile tamamlanıyor. Ve Patriot, çok "cool" görünüyor. Patriot pilotları gemilerin gücünü ve acceleration yeteneğini kendileri için avantajlı olacak bir şekilde kullanmalılar ve kendilerinden daha hafif ve atik gemilerin görece olarak avantajlı oldukları dogfight'larda düşmanları mümkün olan en kısa zamanda halletmelidir – yok ederek, ezerek veya başından savarak.



AVCI SEÇİMİ: Diğer oyunlardan farklı olarak, her görev için doğru gemi ve füzeleri seçmelisiniz.



AVCI SEÇİMİ: İstediğiniz kadar gemi değiştirin, sonuçta 1 tane favoriniz olacaktır.



Phoenix: Orta seviyeli prototip avcı gemi. Bu, Starlancer'daki en iyi gemilerden biri. Mükemmel hız, mükemmel hızlanma yeteneği, ve mükemmel manevra kabiliyeti, güçlü kalkanlar, Reverse Thrust ve Blind Fire gibi bir takım güzel özelliklerle tam olarak mükemmel hale geliyor. Bazı kişiler bu gemiyi zırhından dolayı sevmeyebilir ama iyi bir pilotun elinde, bu gemi ölümcüldür.



Predator: Hafif seviyeli avcı gemi. Bu gemi, Naginata gibi çok hızlı ve yüksek manevra kabiliyetine sahip ancak görece olarak zayıf zırhı ve kalkanları var. Temel fark ise silah-


AVCI SEÇİMİ: Avcı gemileri için hafif, ana gemiler için ağır seviyeli avcı gemileri seçin.

larda. Çoğu kişi Nagitana'nın Pulse Cannon'ları yerine bu geminin Proton Cannon'larını tercih edecektir, ama bu kesinlikle bir lezzet anlayışı. Bu gemiyi aynı Nagitana gibi kullanın. Ayrıca sahip olduğu Blind Fire sistemi sayesinde iyi bir tercih.



Reaper: Ağır seviyeli avcı gemi. Wolverine'den sonra ikinci en iyi ağır seviyeli avcı gemi. Ve her iki gemiye de aynı anda erişim olanağına sahip olacağınız için, tercih etmenize değmeyecektir. Tek fark, bu geminin Alman değil de Amerikan yapımı olması.



Shroud: Hafif seviyeli prototip avcı gemi. Naginata'nın 2. versiyonunu düşünün. Bu Naginata'nın daha hızlı, güçlü, manevra kabiliyeti daha yüksek, ve daha iyi silahlanmış versiyonu. Ve bu geminin Cloak, Spectral Shields, Blind Fire ve Reverse Thrust yetenekleri var. Ancak oyunun sonlarında bu gemiye ulaşabilmeniz çok kötü. Mükemmeliyet için olumsuz özellikleri? Belki mükemmel bir zırha sahip değil ve ortalama bir hızlanma yeteneğine sahip, ama bu gerçekten bir sorun değil. Özellikle Cloak moduna geçerken sanki elastik birşeyin içindeymişsiniz gibi hissediyorsunuz. Bir diğer favorim.



Tempest: Ağır seviyeli avcı gemi. Dikkat edilmesi gereken hızlanma yeteneği ve zırhı var, ama Mirage veya Wolverine kadar etkileyici bir gemi değil. Ama bu gemiyi kendiniz için deneyin, belki bu gemiyi seversiniz.



Wolvorine: Ağır seviyeli avcı gemi. Bunu seviyorum ! Bu gemi mükemmel bir Alman yapımı. Beş birincil silahı, sekiz füze yükleme noktası ve çok "cool" bir görünümü var. Tüm ittifak gemileri arasında en kalın zırh ve en güçlü kalkanlarla tam bir tank gibi. Bu gemi koalisyonun Kurgen Corvette'lerini kahvaltı niyetine yer. Ayrıca multiplayer modda, ağır seviyeli avcı gemiler haricindeki tüm gemileri iki vuruşta halledebileceği için mükemmel. Manevra kabiliyetinden yoksun, ama herşeye de sahip olamazsınız.

MANEVRALAR VE ATEŞLEME KONTROLLERİ

Dogfight'ler esnasında sürekli hareket halinde olun. Düşmanın lazerlerine isabet oluyorsanız, rastgele sağ, sol, yukarı, aşağı manevralar yapın. Bu da etkili olmazsa, afterburnerlerinizi kullanarak manevralar yapın veya hızla bir doğru üzerinde yönünüzü bozmayacak çok küçük manevralar yaparak kaçın. Özellikle düşman ana gemilerinin yakınında sürekli hareket halinde olun ve rastgele küçük manevralar yapın, çünkü ana geminin onlarca turret'ının hedefi siz olacaksınız.


ATEŞLEME KONTROLLERİ: Sabit hedeflere hem lazerleriniz hem de Screamer füzeleri ile saldırırsanız, başarıyı çabuk yakalarsınız.


ÖZEL OPERASYONLAR: En yararlı özel gemi sistemi Blind Fire'dır. Çevrenizdeki avcıları sinek gibi avlayabilirsiniz.

Füzelere karşı elinizde tek güvenebileceğiniz şey Countermeasure'lardır. Füze kilidi sinyalini duyduğunuz anda Countermeasure'larınızı fırlatmak genellikle etkili olmayacaktır. Eğer füzenin uzakta olduğuna eminseniz, füzenin bir süre size yaklaşmasına olanak tanıyıp Countermeasure'larınızı fırlatırsanız, füzeyi yanıltma şansı artacaktır. Ayrıca füze çok yakınınıza geldiği zaman bilinçli ani manevralar yaparak füzenin pas geçmesini sağlayabilirsiniz. Eğer bulunduğunuz ortamda astreoidler varsa, size füze fırlatıldığında bunlara yaklaşın, böylelikle füze sizin manevralarınız ve Countermeasure'larınız dolayısı ile sizi pas geçerse, bu astreoidlere çarparak infilak edebilir.

Afterburner yakıtınızı ve füzelerinizi boş yere harcamayın. M tuşuna basıp HUD'da Missile Display'i aktif hale getirerek, o anda yüklü olan füzeyi görebilirsiniz – bunu herzaman yapın.

Escort görevlerinde en büyük düşmanınız ne avcılar ne de ana gemilerdir – Torpedo füzeleri bu görevler için en büyük tehdit olacaktır. Ne olursa olsun boşlukta hiçbir Torpedo füzesi bırakmamalısınız.

Düşman avcıları yok etmenin en kolay yöntemi, hızınızı hedefinize kilitleyip onu arkadan takip etmektir. Bu yöntemi uygularken füzelerinizi harcamak pek faydalı olmayacaktır – füzelerinizi uzağınızdaki hedefler için harcarsanız daha kesin sonuçlar alabilirsiniz.

ÖZEL OPERASYONLAR

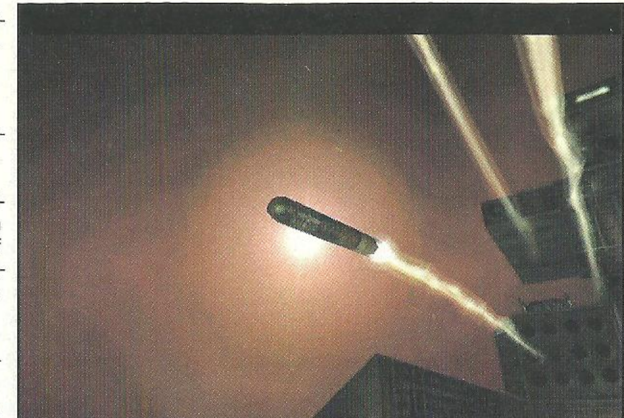
Bu sistemlerin çoğu, belli özel gemilerde kullanılabilir. Geminizi seçerken dikkat etmeniz gereken en büyük etkenlerden biri de, sahip olduğu özel sistemlerdir.

Smart Targeting (CTRL + E): Bu sistemi aktif hale getirirseniz, üzerine ateş ettiğiniz her gemi, sub-system ve Torpedo füzesi, otomatik olarak hedefiniz olacaktır.

Reverse Thrust (SHIFT + TAB): Reverse Thrust taşıyan gemiler geriye doğru uçabilir. Özellikle ana gemilerin sub-system'lerini yok ederken önce onlara doğru uçup, çok yaklaştığınızda geriye doğru uçmak size avantaj kazandıracaktır.

Spectral Shields (; - L'nin sağındaki tuş): Enerji tabanlı saldırılara karşı geminiz etkilenmez. Ancak Power'ı azaltır ve belli bir süre aktif hale gelebilir.

Cloaking (K): Cloak özelliğine sahip gelişmiş ittifak gemileri, bu özellik aktif hale getirilince rakibin sensorlarına görünmez olur. Ancak belli bir süre kullanıldıktan sonra tekrar şarj olması gerekir. Bu modda iken silahlarınızı kullanırsanız, tekrar görünür olursunuz.


MANEVRALAR: Escort görevleri için en büyük düşmanınız, statik hızla seyir eden Torpedo füzeleridir.


M4: Stork'ları korurken çok zorlanacaksınız.

Blind Fire (SHIFT + F): Aktif hale getirildiğinde, hedef artısının yakınındaki hedefleri otomatik olarak vurur. En yararlı sistem bu. Şahsen ben bu özelliğe göre gemi seçiyorum, çünkü işimi çok kolay bir hale getiriyor ve zaman kazandırıyor.

ECM (L): Düşman ana gemilerindeki turret'ların algılayıcılarını etkileyerek, sizi vurmalarını engeller. Kullanıldıktan bir süre sonra şarj olması gerekir.

GÖREVLER

Starlancer'da 25'den fazla görev var. Görevlerdeki başarı ve performansınıza göre bu sayı değişebilir (görevleri tam anlamıyla başarmak için maksimum efor sarfetmelisiniz). Bu rehberde en zorlularını bulabilirsiniz. Mesela ilk üç görev çok basit olduğu için bahsetmeye gerek yok.


ÖZEL OPERASYONLAR: :Havoc füzesi ile rakibinizi vurursanız, Blind Fire'ı pasif hale getirin.

Mission 4

Görev başladığı gibi gitmeniz gereken yere atlayış yapacaksınız.

Jump 1: Korumanız gereken gemiler ve radar uyduları yerleştirecek Condor'lar (Stork konvoyu) gelecek. Hemen ardından donanmanın bazı küçük gemileri daha gelecek. Amacınız, uydu yerleştirilecek bölgeyi, eğer varsa düşmanlardan temizlemek. Bunu gerçekleştirmek için hedef bölgeye (drop zone) doğru jump drive'larınızı kullanarak bir atlayış gerçekleştireceksiniz.

jump 2: Bölgeye ulaştıktan 10-20 saniye sonra 6 civarında düşman avcı kanadı bölgeye atlayacak. Bunları yok etmek ve bölgeyi temizlemek şu andaki amacınız ve bunu yaparken fazla zorlanmayacaksınız. Bu yüzden füzelerinizi ilerisi için saklamak akıllıca olacaktır. Bu ilk kanadı yok edip bölgenin temiz olduğu raporunu verdikten sonra motorlarınızı durdurun. Raporu alan Stork konvoyu derhal uyduları yerleştirmek için bölgeye gelecek. Q tuşu ile Stork'ları hedefleyip hemen onların yanına gidin. Stork konvoyu ilk uyduları yerleştirmeye başladıktan kısa bir süre sonra 9 veya 10 gemiden oluşan düşman akıncıları bölgeye gelecek ve hızla Stork konvoyuna yönelecek. Bunu önlemek için çok az zamana sahipsiniz çünkü bu düşman kanadı Stork konvoyunun çok yakınında beliriyor. Burada yapmanız gereken, Havoc füzesini seçip düşmanların Havoc'un menziline girmesine kadar afterburner'larınızı ateşleyip düşmanlara yönelmek olacaktır. Düşman gemileri birbirlerine çok yakın seyir ediyor olacaklar. Havoc'un büyük bir patlama alanı etkisinden dolayı en az 5-6 düşman gemisinin elektrik sistemleri şoka girecek, böylelikle zaman kazanmış olacaksınız. Maksimum efor sarfederek düşman avcılarını en kısa zamanda yok etmeniz gerekiyor. Burada Stork konvoyunun başı gerçekten belada ve siz bunu engellemelisiniz. Düşman kanadını yok ettiğinizde, daha önce karşılaşmış olduğunuz Sierra Delta konvoyu ile buluşmak üzere bölgeden atlayış yaparak ayrılacaksınız.

Jump 3: Bölgeye gelir gelmez Sierra Delta konvoyunun düşman Top Ace pilotu Nicolai Petrov tarafından saldırı altında olduğunu göreceksiniz. Afterburner'larınızı ateşleyerek konvoya doğru son hızınızla gidin. Bu sırada Black Guard takımının size tuzak kurduğunu fark edeceksiniz. Kanadınızdan bir pilot, gemisinin ağır hasar alması sonucu kendini yaşam ünitesi ile beraber eject edecek. Burada yapmanız gereken Nicolai Petrov'u yok etmek ancak bu oldukça zor, çünkü ona ulaştıktan çok kısa bir süre sonra bölgeden kaçıyor. Siz de geriye kalan diğer Black Guard'ları ve Torpedo Bomber'ları yok edin.


M5: Badanov'u fonksiyonsuz hale getirmek için önce Shield Generator'unu vurun.


M5: Torpedo füzelerini vururken yakınlarında bulunmamaya özen gösterin.

Jump 4: Üsse geri dönmek için bu bölgeye geliyorsunuz.

Önerilen füzeler: Havoc, Bandit

Mission 5 (August 15 2160)

Jump 1: Bölgeye girdiğiniz yer, bir çatışmanın ortası. Bir Capital Ship sınıfı gemi ve 8 civarında avcı gemi ile karşılaşacaksınız. Gamma kanadı bombardıman gemilerinden oluştuğu için Shabayev'i düşünmenize gerek yok. Siz avcılar ile uğraşın. Bölge temizlendikten sonra bir atlayış gerçekleştireceksiniz.

Jump 2: Burada bir geminin motorlarını etkisiz hale getirip etraftaki avcıları yok edeceksiniz. Geminin motorlarına lazerlerinizi ateşlerken ne yaparsanız yapın, hareketsiz durmayın, yoksa turret'lerin sizi yok etmesi 5 saniyeyi geçmez.

Jump 3: Korumanız gereken konvoya, en başta avcıları yok ederek yardım edebilirsiniz. Daha sonra escort görevleri için bir numaralı düşman, Torpedo füzeleri ve Torpedo Bomber'ları yok edeceksiniz. Bunları başardıktan sonra Killboard'ınızdaki sayıyı yükseltmek için elinize bir fırsat geçecek, iyi değerlendirin. Buradan üsse geri dönerken kötü bir sürpriz ile karşılaşacaksınız, ama üzülmeyin, sizin yapabileceğiniz birşey yok.

Jump 4: İniş için izin isteyin.


M5: Zaten oldukça zor olan bu bölümde daha fazla zorluk çekmemek için, görev direktiflerini dikkatli dinleyin.


M6: Korumanız gereken geminin gözünüzün önünde parçalanmasını umursamayın; sizin hatanız değildi.

Önerilen füzeler: Screamer, Bandit, Jackhammer

Mission 6 (August 26 2160)

Jump 1: Amacınız Ulysses'i saldırılardan korumak. Bunun için yine Torpedo Bomber'lar ve Torpedo'lar ile uğraşacaksınız. Fırsat bulabilirseniz birkaç Black Guard'ı da haklayın. Bunları gerçekleştirdikten sonra hep beraber üsse geri dönmek için bir atlayış gerçekleştireceksiniz.

Jump 2: Üsse geri döndüğünüzde size yeni bir görev verilecek. Bunun için bir atlayış gerçekleştireceksiniz.

Jump 3: Bölgeye girer girmez korumanız gereken geminin parçalanmasına tanık olacaksınız. Yapabileceğiniz birşey yok. Etraftaki düşman gemilerini temizleyin.

Jump 4: Görevin sonu.

Önerilen füze: Bandit

Mission 7 (September 22 2160)

Göreve başlar başlamaz, verilen istihbaratın yanlış olduğu raporunu alıyorsunuz ve Fort Baxter'in Ramases tarafından saldırıya uğradığını öğreniyorsunuz. Şimdi öncelikli hedefiniz Fort Baxter'a yardım etmek. Komutan Enriquez'de size yardım etmek için sizinle beraber geliyor ve komutayı devralıyor.

Jump 1: Fort Baxter'ı gördüğünüzde onu kurtarmak için çok geç olduğunu anlayacaksınız. Ramases tüm gücüyle Fort Baxter'a saldırıp onu yok ediyor. Ancak Fort Baxter patlamadan saniyeler önce bir kısım mürettebatını Escape Pod ile ihraç edip kurtarıyor. Fort Baxter patlar patlamaz Ramases kaçıyor, bu yüzden Ramases'e zarar vermeniz imkansız. Yapmanız gereken, Escape Pod'u çevredeki avcılardan korumak; bunun için çok hızlı davranmalısınız. Hemen Escape Pod'un yanına gidip burada savaşmak amacınız için daha uygun görünüyor. Düşmanları temizledikten sonra Ramases'i yok etmek için Ramases jump'ı gerçekleştirdiğinde belirlenen koordinatlara jump yaparak gideceksiniz.

Jump 2: Verilen koordinatlara ulaştığınızda, iki Capital Ship Reliant ve Ramases'i savaşırken bulacaksınız. Ama öncelikli olarak çevredeki avcıları temizlemekle uğraşın. Bunların hepsini temizleyene kadar veya Reliant'dan bir yardım çağrısı alana kadar bu işi sürdürün. Eğer Reliant yardım isterse, Ramases'in Shield Generator veya turret sub-system'leri-



M7: Ramases'i siz öldüremezsiniz, bırakın Gamma 4 Torpedo ile onu halletsin.


M8: Oyun başlar başlamaz bulunduğunuz bölgeye bir ana gemi atlayacak.


M8: Krasnaya'yı ne yazık ki yok edemiyorsunuz. Bu, oyunun programcıları tarafından engellenmiş.

ne saldırın. Ancak çok etkili olamayacağınız bir gerçek. Gamma bombardıman kanadı gelip Ramases'e çok etkili bir saldırı gerçekleştirecek. Bu yüzden Gamma kanadını düşmandan iyi koruyun. Bölgedeki tüm düşmanları temizledikten sonra iniş izni isteyebilirsiniz.

Önerilen füzeler: Screamer, Bandit

Mission 8 (October 30 2160)

Bu oyunda herşey çok ani gelişiyor. Bu göreve başlar başlamaz bulunduğunuz bölgeye düşman bir Capital Ship, Krasnaya geliyor ve karmaşayı başlatıyor. Reliant tam kaçacakken jump motorlarından yara alıyor ve jump gerçekleştiremiyor, bu yüzden hep birlikte tüm gücünüzü Reliant'ı savunmak için kullanmak zorunda kalıyorsunuz.

Öncelikle hızla çevredeki avcıları temizlemek için uğraşın. Siz avcılarla uğraşırken bölgeye Torpedo Bomber'lar gelecek. Komuta tarafından da belirtildiği gibi bombardıman gemilerine yönelin. Elbette ki bombardıman gemileri de boş durmayacak, bir an önce tüm Torpedo füzelerini Reliant'a ateşleyecekler. Torpedo füzeleri çok güçlü, bu yüzden boşlukta bir Torpedo füzesi görürseniz, öncelikle bunu yok edin. Bu sırada bölgeye donanmanın en iyi Top Ace pilotu Klaus Steiner ve kanadı Vampires gelecek, avcıları onlar oyalayacak. Siz davranabildiğiniz kadar hızlı davranın ve tüm Torpedo Bomber'ları yok edin. Yine de bu bombardıman gemilerini yok etseniz de, etmeseniz de, Killboard'ınızdaki sayıdan başka bir şey değişmeyecek. Torpedo Bomber'lar bölgeyi terk ettikten sonra Krasnaya'nın Shield Generator sub-system'ini etkisiz hale getirmeniz için emir alacaksınız. Emri uygulayın. Daha sonra Krasnaya'nın tüm turret'larını yok etmeniz gerekiyor. Ancak burada bir gariplik var. Bu görevi ondan fazla sayıda oynadım. %100 emin olmasam da bana sanki şöyle geldi: Sonuncu hariç bütün turret'ları yok ettiğinizde, Krasnaya ne olursa olsun kaçıyor. Eğer önceden, kaçmasın diye motorlarınızı etkisiz hale getirirseniz, bu defa 7:10 civarlarında bir düşman gemisi aniden Reliant'ın arkasında beliriyor ve 8 tane Torpedo ile Reliant'ı yok ederek sizin filodan atılmanızı sağlıyor. Oyunun programcıları, oyunun gerçekliğine müdahale ederek ne yazık ki oyunun vereceği zevki azaltmış bulunuyorlar.

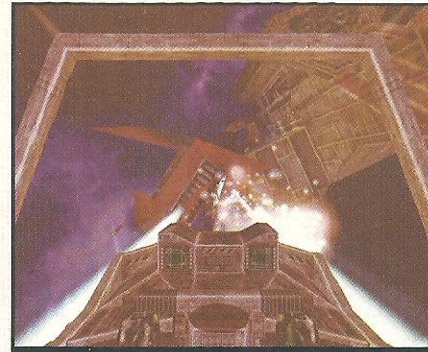
Önerilen füzeler: Screamer, Bandit, Jackhammer

Mission 9 (November 13 2160)

Göreviniz bir Carrier sınıfı ana gemi olan Berijev'in üzerindeki her sub-system'i yok ederek, Berijev'i fonksiyonsuz bırakmak.

Jump 1: Atlayışı yaptıktan sonra öncelikle etraftaki avcıları temizleyin. Berijev'le ilgilenmeden önce etrafta Kurgen isimli son bir gemi daha olacak. Onu da yok ettikten sonra sadece Berijev'e konsantre olun. Berijev'in önce shield generator, sonra engines ve sonra da turret'larını etkisiz hale getirin. Boarding ship bölgeye geldikten az bir zaman sonra yaklaşık 10 tane gemiden oluşan Saracen – Black Sun düşman kanadı saldırıya geçecek. Amacınız Boarding Ship'i savunmak, dolayısıyla bu kanadı yok etmek. Bu amacınızı gerçekleştirdikten sonra Kozah Reliant'a saldırıya geçecek. Bu noktada amacınız güncellenecek. Şimdiki amacınız Kozah'ın shield generator'unu yok etmek. Ancak bunun için fazla zaman bulamayabilirsiniz. Kozah'ın kaçma ihtimaline karşı önce motorlarını etkisiz hale getirmek daha akıllıca olacaktır. Zaten arkası size dönük olan Kozah'a afterburner'larınızı kullanarak hızla yaklaşın ve motor bölümüne hem lazer hem de screamer podlar ile direk vuruşlar yapın. Kısa sürede motorları patlayacak ve böylelikle Kozah'ı avucunuzun içine almış olacaksınız. Artık Kozah ile istediğiniz gibi oynayabilirsiniz. Verilen emir, shield generator'u etkisiz hale getirmek, yapacağınız hareketlerden en doğrusu olacaktır. Shield generator'u etkisiz hale getirir getirmez, filonuz Kozah'a Torpedo füzeleri gönderecek ve Kozah'ı tarihe gömecek. Bu esnada siz etraftaki düşman avcılar ile ilgilenseniz iyi olur. Yalnız kalan avcıları yok etmek oldukça basit olacak. Bölge düşmandan temizlenince bir yardım çağrısı alacaksınız. Filo ile beraber buraya jump yapacaksınız.

Jump 2: Atlayışı yaptığınızda bir sürpriz ile karşılaşacaksınız. Daha önce beraber aynı tarafta savaştığınız Cobra'ların taraf değiştirmiş ve ihanet etmiş olduklarını göreceksiniz. Cobra'lar kaçmadan haklayabildiğiniz kadarını haklayın. Cobra'lar kaçınca görev bitecek.


M9: Kozah'ın kaçmaması için motorlarını vurun.


M10: Latov'un Comms Transmitter'ini elinizden geldiği kadar çabuk yok edin.

Önerilen füzeler: Screamer, Bandit

Mission 10 (November 21 2160)

Göreve başlayınca ilk amacınız Latov üssüne ulaşmak. Size Gamma kanadı da eşlik edecek.

Jump 1: İlk atlayışınızda bir düşman konvoyu ve iki adet düşman avcı gemisi ile karşılaşacaksınız. Bu iki gemiden birini vurursanız diğeri hemen bölgeyi terk etmek için jump drive'larını çalıştıracak ve bölgeden kaçacak. Bunu önlemek için dog-fight yeteneklerinizi kullanmanız gerekiyor. Öncelikle bu iki avcıdan birini hedefleyerek (targeting), kanadınızdaki gemilere bunu yok etmeleri için emir verin (C-Alpha Wing-Alpha Wing-Attack my target). Daha sonra ikinci avcıyı hedefleyip 20k uzaklıktan onu takip etmeye başlayın. Gemiden dumanlar çıkana kadar onu vurup yaralayın. Bu arada her ihtimale karşı Havoz füzelerinizi seçip hedefe kilitlenin ve bu kilidin bozulmaması için tüm hünerlerinizi gösterin. Eğer bu arada Alpha veya Gamma kanadından biri hedefinize saldırırsa F6 tuşu ile hedefinizden uzak durması emrini verin (bazen bu emrin algılanması için çok sayıda F6 tuşuna basmanız gerekebilir). Kanadınız diğer gemi vurulduğu an, kalan geminin kaçmaması için size telsiz mesajı verecek. Rakibiniz, yani takip ettiğiniz gemi, diğer geminin yok olduğu an jump drive'larını çalıştıracak;


M10: Kalabalık bir konvoyu, kaçırmadan temizlemeniz gerekiyor.


M11: Czar, çok stratejik bir hedef.

sizin rakibiniz atlamadan önce 3-4 saniye gibi çok kısa bir zamanınız var. Mesajı duyduğunuz anda Havoc'u (veya taktik özellikli bu füze yerine güçlü başka bir füze de seçebilirsiniz) ateşleyin ve tüm lazerlerinizle hedefe saldırın. Takım çalışmasının meyvelerini böylelikle toplayabilirsiniz. İki avcı da yok edildikten sonra hızla konvoya saldırıp bölgeyi temizleyin. Ancak avcılar yok edildikten sonra konvoyun ilk fırsatta kaçmasından dolayı fazla zamanınız olmadığı da bir gerçek. Eğer bu taktiği uygulamakta zorluk çekerseniz bu defa şunu deneyin: Bölgeye atladığınız gibi kanadınıza her iki gemiden de uzak durmaları emrini verin. İlk önce konvoyun tamamını kanadınız ile birlikte F5 emri ile yok edin. Daha sonra herhangi bir geminin kaçmaması için ilk taktiği deneyin.

Jump 2: Bu bölgeye aslında silahlarınızı tekrar yüklemek için Nanny ile buluşmak için geliyorsunuz. Ancak 8 gemilik düşman kanadı, Gamma kanadını yok etmek için oldukça agresif bir saldırı gerçekleştiriyorlar. Düşman kanadını yok ettiğinizde en az 1 Gamma üyesi yaşıyor olmalı. Silahlarınızı tekrar doldurun ve hedef bölgeye atlayışınızı gerçekleştirin.

Jump 3: Hedef bölgeye vardığınızda hiç zaman geçirmeden adamlarınıza astreoid'in çevresindeki gemilere saldırmaları emrini verin. Bunu yapmalısınız çünkü Gamma kanadı Astreoid'e indiğinde bu gemiler hiç çekinmeden Gamma'yı yok edeceklerdir. Siz de Astreoid'teki Comms Center'ı yok edin, böylelikle düşman yardım için iletişim kuramayacak. Bundan sonra turret'lara saldırmadan önce çevredeki tüm düşman gemilerinin yok edildiğinden emin olun. Bölge düşman gemilerinden temizlendiğinde Astreoid'teki turret'ları yok edin. İş sırası Gamma'ya gelecek, Gamma kanadı işini yaparken siz de Gamma'yı koruyun. Astreoid'e Torpedo'lar fırlatıldıktan sonra Shaft'in kapağını vurup belirtilen uzaklıktan vent shaft'e Jackhammer füzesini gönderin ve görevi bitirin.

Önerilen füzeler: Jackhammer (görevi başarmanız için kesinlikle gerekli), Screamer

Mission 11 (January 4 2161)

Göreviniz Czar'a gidip uydu defans sistemlerini (Archer) yok etmek. Bunu donanmanın Top Ace pilotu Klaus Steiner'in kanadı Vampires ile beraber yapmalıydınız ancak Vampires beklenen zamanda gelmeyince, siz de Alpha kanadı ve Gamma kanatları ile birlikte Czar'a Warp Gate açıyorsunuz.

Warp 1: Tek atlayışla Czar'ın yanına ulaşınca, bölgedeki tüm avcılar ve üç Kurgen size saldıracak. Öncelikle avcıları temizleyin, sonra Kurgen'leri. Ortamdaki saldırı gücü böylelikle azalacak, siz de Archer uydularının hepsini yok edin. Bunu yaptıktan sonra bölgeye bir tane Docking Ship gelecek, çok az bir zaman sonra da bir düşman Capital Ship ve 8 civarında düşman avcı gemisi gelecek. Amacınız Docking Ship'in sağ kalmasını sağlamak. Bunu yapmak için önce avcı gemileri yok edin. Ardından biraz boş zamanınız kalacak, bu zamanı turret yok ederek kullanın. Boarding Ship işini bitirdiğinde Gamma kanadı bölgeye Warp Gate ile gelip Czar'a Torpedo yağdıracak.

Bundan sonra çok atik davranmalısınız. Czar'ın defans sisteminin tekrar düzelmesi için çok az zaman var. Bu süre içinde iki Jackhammer füzesini doğru hedeflere atmalısınız. Bunun için önce Service Door'u lazerleriniz ve Screamer füzeleriniz ile yok edin. Sonra belirtilen mesafeden Vent Hatch'e bir Jackhammer füzesi gönderin. Vent Hatch patladıktan sonra hiç zaman kaybetmeden Twin Power Cores'a da bir Jackhammer füzesi gönderin ve görevi tamamlayın.

Bu görevi başarmanız çok önemli çünkü düşmanın en büyük bayrak gemisi niteliğindeki Czar Carrier'ini, yapıldıktan 3 hafta sonra, savunmasızken yok etmeniz, düşman için büyük bir kayıp olacak. Muhtemelen bu zamandan sonra Czar'ı yok etmek için elinize başka bir fırsat geçmeyecek.

Ayrıca bu görevi yerine getirdikten sonra, 45th Volunteers (45. gönüllüler) olan ekip isminiz değişecek; II. Dünya Savaşında cesurluluk ve yetenekleriyle tanınan Flying Tigers birliğinin ismi sizin ekibinize uyarlanacak: 45th Tigers.

Başarılarınızdan dolayı terfi ve madalyalar ile de ödüllendirileceksiniz. En önemlisi de yeni bir gemi erişiminize sunulacak.

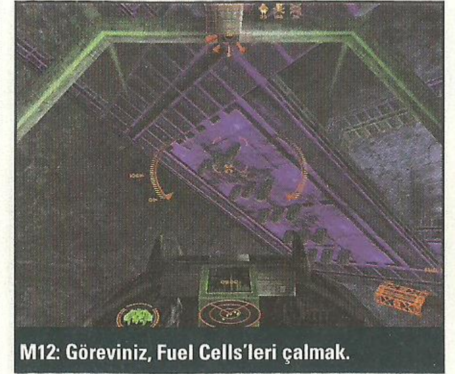
Önerilen füzeler: 2 Jackhammer (görevi başarmanız için kesinlikle gerekli), 1 Fuel Pod ve 4 Screamer Pod

Mission 12 (March 6 2161)

Briefing odasında göreviniz anlatılırken, bu görevi oldukça ilginç bulabilirsiniz. Göreviniz, düşmanın Warp Gate'ler için kaynak olarak kullandığı yakıtları ürettiği bir maden Astreoid'in içine girip önce yakıtların bir miktarını çalmak, sonra da astreoid'i yok etmek. Kulağa hoş geliyor.

Jump 1: Burada Top Ace Japon birliği ile buluşuyorsunuz. Japonlar, avcıları oyalarken siz astreoid ile ilgileneceksiniz.

Jump 2: Bölgeye girdiğinizde etrafta bir sessizliğin hakim olduğunu göreceksiniz. Astreoid'e doğru ilerlerken Astreoid'den bir grup düşman avcı gemi çıkacak. Bunları halletmekte zorlanmayacaksınız. Avcılar yok edilince, Astreoid üzerindeki turret'ları yok edin. Daha sonra Vent Hatch'i lazerleriniz ile yok edebilirsiniz. Kapak yok edilince içeri girip içerideki turret'ları temizleyin. Ripper'lar içeri girip 2 tane Fuel Cells alacak. Ripper'lar astreoid'i terkettikten sonra, Astreoid'in kapısına gidip Fuel Cells'lere birkaç kez ateş edin. Veya lazerleriniz yerine Jackhammer füzesi, yavaş hızından dolayı size kaçmak için zaman kazandıracak. Mesajı duyduğunuz gibi tüm gücünüzle astreoid'in dışına çıkın. Dışarıda bir düşman kanadı Ripper'lara saldıracak. Ne olursa ol-


M12: Göreviniz, Fuel Cells'leri çalmak.


M12: Oldukça gizemli bir görev, çünkü bir göktaşının içine giriyorsunuz.


M12:Oyundaki patlama modellemeleri çok etkileyici


M14::Warp Gate'in turretlerini yok ederken dikkatli olun.

sun 2 Ripper sağ kalmalı.

Jump 3: Tekrar Yamato'nun yanına geri döneceksiniz. Burada düşman avcıları Ripper'lara saldıracak. Görevi başarmış sayılmanız için 2 Ripper sağ kalmalı.

Jump 4: Zaman geçirmeden iniş izni isteyin.

Önerilen füzeler: Jackhammer, Imp, Raptor, Bandit

Mission 13 (April 15 2161)

Jump 1: Gamma kanadı sağ kalmalı. Hainlere gereken dersi verin.

Jump 2: Hareket yok.

Jump 3: Fort'un Ion Cannon'undan uzak durun. Avcılarla işiniz bitince Ion Cannon'a yoğunlaşabilirsiniz. Mission 5'deki sürpriz burada başka boyutlar kazanıyor.

Jump 4: Üsse dönüş.

Önerilen füzeler: Imp, Raptor, Vegabond

Mission 14 (May 25 2161)

Gamma kanadını drop-off bölgesine götürmek için Warp Gate kullanıyorsunuz.

Warp 1: Gamma kanadı hedef bölge temizlenene kadar burada bekliyecek.

Jump 1: Bölgeye geldiğinizde ilk önce Haidar'ları halledin. Sonra 2 Kurgen'i tüm ekibiniz ile birlikte yok edin. Daha sonra Advanced Warp Gate Base'in turret'larını ve defans sistemlerini etkisiz hale getirin. Bunu yaparken yine ekibinizden yardım isteyin. Research Facility'nin defans sistemleri yok edilince bölgeye Gamma kanadı gelecek. Hemen Gamma'ların yanına gidin, çünkü Gamma'ların arkasında aniden bir Kurgen sınıfı gemi beliriyor. Uzaktan Jackhammer ile kilitlenip yanına geldiğinizde Jackhammer'ı ateşleyebilirsiniz. Veya bunun yerine Kurgen'i yok etmek için üzerine onlarca Screamer yağdırabilirsiniz. Sonuçta ise, en az 1 Gamma üyesi yaşıyor olmalı.
Gamma'lar Torpedo füzelerini fırlattıktan sonra hızlıca Gate'in 4 adet Power Cure'larını yok edin.

Jump 2: Reliant'dan iniş izni isteyebilirsiniz.

Önerilen füzeler: Jackhammer, Screamer, Raptor


M14: Warp Gate'in Power Core'larını sona bırakın.


M15: Turret tehditine karşı sub-systemleri füzeler ile vurabilirsiniz.

Mission 15 (July 24 2161)

Göreviniz hedef bölgede devriye gezip, herhangi bir düşman varlığını veya tehdit unsurlarını üsse, Reliant'a anında telsiz ile rapor etmek.

Jump 1: Hedef bölgeye gidince çevrenizde 9 civarında Black Guard beliriyor. Reliant'la iletişim kurmak istediğinizde bir cevap alamıyorsunuz. En kötüsü de Black Guard kanadındaki gemilerin Cloak yeteneklerinin olması. Bu yüzden, füze yükleme sırasında alabildiğiniz kadar Vegabond füzesi alın, çünkü bu füzelerin ateşlendikten sonra hedef Cloak moduna geçse bile hedefi vurabilme yetenekleri var. Bu çok kötü durumda, kendi canınıza dikkat ettiğiniz kadar, kanadınızdaki gemilerin de hayatta kalmasına dikkat edin.

Jump 2: Bölgeye geldikten sonra Commander Enriquez ile buluşacaksınız. Amacınız, Victorious ve konvoyunu Torpedo Bomber'lardan korumak. Captain Foster, ANS Reliant'ı CS Volga ile çarpıştırarak hem Reliant'ın hem de Volga'nın yok olmasını sağlayacak. Bunu, konvoyun güvenliği için yapıyor ve kendi hayatını, birçokları için feda ediyor.

Jump 3: Burada iki Capital Ship'in Shield Generator'unu yok edip yeni eviniz Yamato'ya inebilirsiniz.

Önerilen füzeler: Vegabond

Mission 16 (July 11 2161)

Göreve çıktığınız gibi bölgeye düşmanlar gelecek, ama onları boşverin ve emri uygulayıp hedef bölgeye Jump Drive'larınızı kullanarak atlayış yapın. Ama eğer Killboard'ınızdaki sayıyı yükseltmek sizin için çok önemliyse, önce bölgedeki avcıları temizleyip, sonra hedef bölgeye atlayabilirsiniz.

Jump1: Atlayışı yaptıktan sonra, öncelikle Top Ace pilot Nicolai Petrov'u halledin. Daha sonra tüm avcıları yok edin. Bundan sonra hedefin önce Shield Generator'unu sonra da iki motorunu etkisiz hale getirin. Hedef ile daha fazla uğraşmak zaman kaybı, bu yüzden diğer iki Kurgen'i yok edin. Bölgeye Yamato gelecek ve hedefi Torpedo füzeleri ile yok edecek. Vampires ekibinin lideri Klaus Steiner'in acil yardım çağrısı üzerine bölgeden ayrılacaksınız.

Jump 2: Bölgeye vardığınızda Alman Capital Ship Bremen'in Koalisyon güçleri tarafından yok edilmiş olduğunu üzüntüyle göreceksiniz. Bölgedeki bir Escape Pod ile telsiz iletişimi sayesinde Vampires ekibinin ve lideri Klaus Steiner'in de öldürülmüş olduğunu öğreneceksiniz. Steiner, ittifaktaki en iyi pilot idi.

Önerilen füzeler: Screamer, Vegabond, Raptor

Mission 17 (August 11 2161)

Kendinizi zor bir göreve hazırlayın.

Jump 1: 60 saniye içinde yok edebildiğiniz kadar düşman avcı gemisini yok edin. Daha sonra bölgeden ayrılacaksınız.

Jump 2: Bölgeye vardığınızda önce 2 Kurgen sınıfı gemiyi yok edin. Ardından Berijev'in


M17: :Ana gemilerin önce motorlarını vurabilirseniz, onları avucunuzun içine alırsınız.


M18: Dark Reign'in size kilitlenmesine olanak vermeyin. Yoksa karşılaşacağınız sonuç ölüm olacaktır.


M19: Kullandığınız geminin görünmez olma özelliği de var.

Shield Generator'unu yok edin. Berijev'in kaçma ihtimaline karşı 2 motorunu etkisiz hale getirip, Boarding Ship'in güvenle dock edebilmesi için tüm turret'ları vurun. Ancak Admiral Kulov bir Escape Pod ile kaçacak ve düşman kuvvetleri öncelikle bunu ele geçirmeye, başaramazlarsa yok etmeye çalışacaklar. Elbette siz de bunu önleyeceksiniz.

Jump 3: Burada düşman Nanny'ye son bir kez daha etkisizce saldıracak. Bunu önledikten sonra iniş izni isteyebilirsiniz.

Önerilen Füzeler: Screamer, Vegabond, Hawk

Mission 18 (September 21 2161)

Göreviniz, son derece ölümcül güce sahip düşman Ion Cannon'un (Dark Reign) defans sistemlerini yok ederek, Ion Cannon'un Torpedo füzeleri ile yok edilmesine olanak sağlamak.

Warp 1: Bölgeye girdiğinizde, 69000 tonluk Class I Carrier ANS Victorious, düşman Ion Cannon'un tek vuruşuyla, 498 kişilik mürettebatı ile birlikte parçalanıyor. Bu yüzden, Alpha 5, Ion Cannon'un Shield Generator'unu saptayana kadar, etraftaki turret, avcılar ve Kurgen'ler ile uğraşırken Ion Cannon'un size kilitlenmemesini sağlayın. Yoksa sonucu biliyorsunuz. Alpha 5 Shield Generator'un yerini saptadığı an hemen Shield Generator'u patlatın. Bunu yakın mesafeden yapın. Ardından 1 tane zırh kaplamayı ve Power Core'u yok edin. Power Core patladığı an, devasa Ion Cannon da yok olacak. Bundan sonra geriye kalan düşmanları yok edip, iniş izni isteyebilirsiniz.

Önerilen füzeler: Vegabond, Screamer

Mission 19 (November 5 2161)

Klaus Steiner'in ölmemiş olacağına dair bir istihbarat üzerine Steiner ve diğer tutsakları kurtarmak için göreve çıkıyorsunuz.

Warp 1: Bölgedeki avcıları temizleyin.

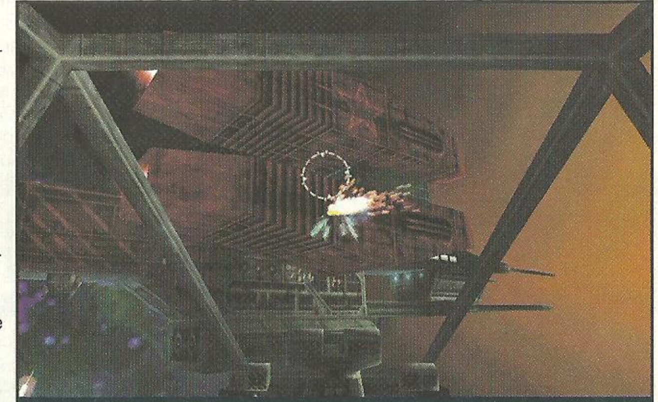
Warp 2: Saladin'e yaklaşmadan önce geminizi K tuşu ile Cloak moduna geçirin. Gravity subsystem'lere kilitlenip saldırı mesajını bekleyin. Saldırı ve decloak mesajı geldiği an tüm Gravity Drive'ları yok edin. Saladin'in turret'larını yok etmeden önce tüm avcıları ve Kurgen'leri temizleyin. Bunu yaptıktan sonra rahatlıkla turret'ları etkisiz hale getirebilirsiniz.

Daha sonra bölgeye Boarding Ship gelecek. Boarding Ship'i ne pahasına olursa olsun korumanız gerekiyor. Boarding Ship, Dock yaptığı zaman bölgeye 2 Kurgen gelecek. Bu Kurgen'ların içinde sizin tutsak pilotlarınız var. Öncelikle Kurgen'ları vurmayın mesajı gelecek. Ancak Kurgen'ler Boarding Ship'e yönelince, 2 Kurgen'ı vurmanız için emir alacaksınız. Ne yazık ki emri uygulamak zorundasınız. Boarding Ship, Klaus Steiner'i kurtardıktan sonra bölgeye ANS Churchill atlayacak ve siz de rahatlıkla üsse geri dönebileceksiniz.

Warp 3: Son düşman saldırısını da bastırın ve Klaus Steiner'in eve dönmesini sağlamış olun.

Bu görevde tek bir gemi -Prototype Shroud- almak zorundasınız.

Önerilen füzeler: Prototype Shroud'un default füze sistemi.


M20: Siz ana gemilerin motorlarını halledin, Gamma kanadı da ana gemileri halletsin.

Mission 20 (December 8 2161)

Jump 1: Bölgeye atladıktan sonra 2 avcı kalana kadar, diğer tüm avcıları temizleyin. Bundan sonra 3 Capital Ship'in motor ve turret'larını yok edin. Gamma kanadı, bölge düşmandan temizlenince ve bir tehdit unsuru kalmayınca, Capital Ship'leri Torpedo füzeleri ile yok edecek. Ronin'den yardım çağrısı alınca, yardım etmek için bölgeyi terk edeceksiniz.

Jump 2: Mirage'ler ile buluşup hedef bölgeye atlayacaksınız.

Jump 3: Bölgeye gelince, önce bir kaynağı scan edeceksiniz. Sonra Black Guard'lar gelecek. Ne yaparsanız yapın, Black Guard kanadının liderini öldüremiyorsunuz. Bu, oyunun programcıları tarafından engellenmiş. Bu yine oldukça can sıkıcı.

Jump 4: Eve dönüş.

Önerilen füzeler: Solomon, Screamer

Mission 21 (December 30 2161)

Bu görevde düşmanlara ait bir Torpedo bombardıman gemisini kullanıyorsunuz. Bu size Freespace'den tanıdık gelmiş olabilir.

Jump 1: Öncekilerden farklı bir görevdesiniz. Düşmanın en büyük ikinci filosuna saldıracaksınız. Bunun için Diceman'i takip ederek Varyag'ın arkasında pozisyon alın ve sinyal geldiği an tüm Torpedo'larınızı Varyag'a ateşleyin. Bunu yaptıktan sonra Yamato bölgeye gelecek. Hemen Yamato'nun yanına gidip iniş izni isteyerek geminizi briefing'de seçtiğiniz gemi ile değiştirin.

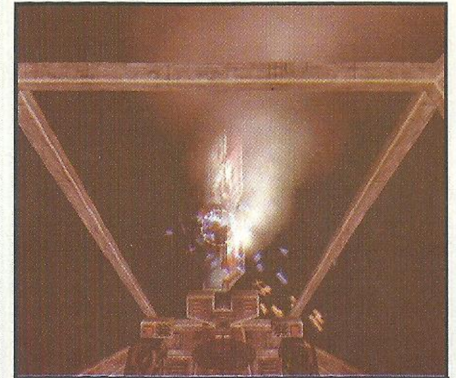
Avcı geminize geçtiğinizde, önce çevredeki Torpedo füzelerini ve Torpedo Bomber'ları temizleyin. Elbette füzeler, gemilerden daha öncelikli. Bunları yaptıktan sonra Capital Ship'lerin Shield Generator'larına saldırın ve etkisiz hale getirin. Bundan sonrası Yamato'ya kalmış. Siz avcıları temizleyin; bunu yaptıktan sonra iniş izni isteyin.

Önerilen füzeler: Screamer, Solomon

Mission 22 (January 21 2162)

Jump 1: 60 saniye içinde tüm uyduları yok etmeniz gerekiyor. Bunu başarabilmek için, afterburnerlarınızı kesintisiz çalıştırmanız ve her vurduğunuz uydudan sonra R tuşu ile size en yakın olana kilitlenmeniz gerekiyor.

Jump 2: Bölgeye geldiğiniz gibi ilk önce gidip Kronstadt'ın kominikasyon subsystem'ini yok edin. Daha sonra avcıları ve sonra da turret'ları temizleyin. 4 service door'u yok ettikten sonra bölgeye Ripper'lar


M22: Bu görev refleks, yetenek ve hız istiyor.


M23: İşte Pukov'un acı sonu.

kargoları almak için gelecek. Sizin göreviniz de Ripper'ları ve kargoları korumak.

Jump 3: Huzurla üssünüze geri dönebilirsiniz.

Önerilen füzeler: Solomon

Mission 23 (February 16 2162)

Bu görevde Klaus Steiner de sizinle beraber uçacak. Hatırlayacağınız gibi Klaus Steiner'in kanadı Vampires, koalisyon güçleri tarafından yok edilmişti ve Klaus Steiner tutsak alınmıştı. Ancak sizin de aktif olarak katıldığınız bir operasyon sonucu, donanmanın en iyi Top Ace pilotu olan Klaus Steiner, ittifak güçleri tarafından kurtarılmıştı. Ayrıca Commander Enriquez'in de sizinle beraber uçması, bu görevin zorluğuna ve önemine işaret ediyor.

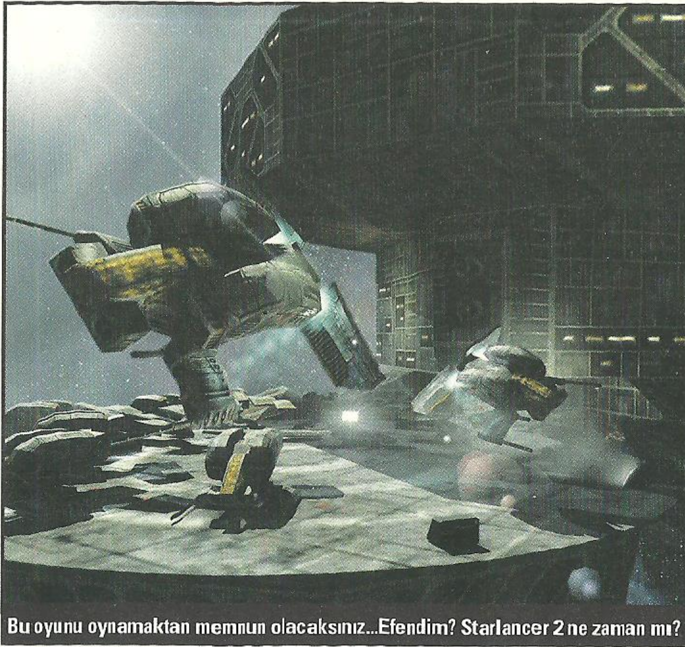
Jump 1: Bölgeye girdiğiniz gibi, Pukov'u yok etmek için Yamato da bölgeye atlayacak. Avcılar yerine öncelikle Pukov'un Shield Generator'unu, ardından turret'ları yok edin. Bundan sonra rahatlıkla avcılara ve Black Guard'lara konsantre olabilirsiniz.

İşte şimdi daha önce görmediğiniz bir karmaşa başlıyor. Avcılar, Black Guard'lar, Torpedo Bomber'lar ve Torpedo füzeleri size daha önce hiçbir görevde yaşatmadığı kadar sıkıntı yaşatacak. Çevrenizdeki herşeyi yok etmek, şu anda ki amacınız. Bunu yapın – veya en azından deneyin. Ama elbette Torpedo füzeleri öncelikli dikkat etmeniz gereken hedefler olacak. Pukov yok olduğunda görev bitiyor.

Önerilen: Vegabond, Solomon

Wing Commander'ın geliştiricisi Erin Roberts, Wing Commander'a çok benzeyen bu oyunu hazırlamakla neler yapabileceğini herkese gösteriyor. Wing Commander'a ve Freespace'e çok benzemesi olumsuz bir özellik sayılsa da, bu sürümden elde ettikleri tecrübeler ile ileride Editörün Seçimi ödülünü hak edecek bir oyun geliştireceğinden şüphem yok.

Ayrıca bu oyun Freelancer için bir alt-yapı olma niteliğinde. Şu ana kadar hiçbir uzay simulasyonunda görmediğimiz kaliteli grafikleri bu oyunda görmek, ilerisi için – yani Freelancer veya Starlancer 2 için beklentilerimizi geniş tutmamızı sağlıyor.


Bu oyunu oynamaktan memnun olacaksınız...Efendim? Starlancer 2 ne zaman mı?

THIEF 2: The Metal Age

Thief 2: The Metal Age oldukça başarılı bir oyunun devamında başarıyı daha da ileriye taşıyor. Diğer oyunlardaki düşmana saldırmak ve onu öldürmek kavramı *Thief*'te bambaşka bir boyuta taşınıyor. Bu oyun bir FPS olmasına rağmen düşmanı öldürmek en son seçenek. Eğer göğüs göğüse bir mücade olur ve bir öldürme gerçekleşirse, ölen genellikle siz oluyorsunuz.

Bölümlerin tam çözümlerine geçmeden önce bilmeniz gereken çok önemli noktalar var. Bir hırsızsınız ve hırsızlık yeteneklerinizi kullanmanız gerekli. İşte strateji rehberimiz bir hırsızın bilmesi gereken temel bilgilerle başlıyor.

HIRSIZIN EL KİTABI

Thief 2'de her şeyden önce farkedilmemeyi öğrenmelisiniz. Eğer bir yerden başka bir yere geçecekseniz ve etrafınızda korumalar varsa sizi bir gölgeden ayırt edememeliler. Eğer sizi farkederlerse yapabileceğiniz şey; biraz mücadele edip dua etmeye başlamak.

Eğer bir FRP oyunu meraklısıysanız (masaüstü ya da bilgisayar) bir hırsızın yeteneklerinden haberdarsınız demektir. *Dungeons & Dragons* oyunlarında, klasik bir hırsızın yetenekeleri belirlenmiştir ve pek çok oyun (Thief serisi de dahil) bu referanslardan esinlenmişlerdir. Bu bölümde kullanmayı öğreneceğiniz özellikler şunlardır; gölgelere saklanmak, sessizce hareket etmek, sesleri dinlemek, duvarlara tırmanmak ve arkadan saldırmak.

Ama bunlara geçmeden önce oyunun el kitabındaki gizlilik bölümünü çok dikkatli bir biçimde defalarca okuyun.

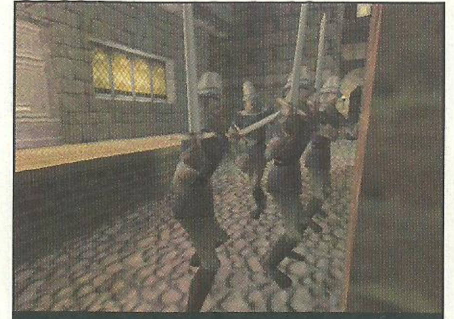
Saklanmaya elverişli karanlık köşeler ve çalacak bir sürü mal. Tam bir hırsıza göre.

GÖLGELERDE SAKLANMAK

Oyunun en önemli özelliklerinden biri bu. *Thief 2*'de görünmemek hayati bir önem taşıyor. Bu yüzünden gözünüz ekranın alt-ortasında bulunan taşta olmalı. Bu taş sizin ne kadar görünür olduğunuzun gösteriyor. Eğer taş siyahsa, o anda bir hayalet kadar görünmez durumdasınız demektir. Bu durumdayken farkedilebilmenizin tek yolu, bir koruma görevlisinin sizin üstünüze yürüyerek size çarpmasıdır. Bu yüzden ortam ne kadar karanlık olursa olsun, mümkün olduğu kadar onların kullanma ihtimali olan yolların ortasında durmayın.

Genellikle ekranın altındaki taş tam olarak siyah olmasa bile farkedilmeniz oldukça zor. Yarı yarıya siyah olan bir taş sizin büyük oranda farkedilmenizin zor olduğunu gösterir. Böyle bir durumda farkedilmeme şansınızı arttırmak için hareketsiz durmalısınız. Eğer hareket etmeniz gerekiyorsa önceden gözünüze karanlık başka bir köşe kestirin ve oraya doğru ilerleyin. Aydınlıkta mümkün olduğu kadar kalmayın. Etrafa bir koruma görevlisi görmüyorsanız bile belki de o sizin onu göremediğiniz bir yerden sizi gözlüyordur. Ayrıca taş tamamen siyah olmadıkça mümkün olduğu kadar oyunu save etmekten kaçının. Tekrar yüklediğinizde tatsız bir sürprizle karşılaşmak istemezsiniz.

Koruma görevlilerin gözlerinin keskinliği sizin için ölümcül sonuçlar doğurabilir. Ama ne yazık ki yarattıkları tehtit sadece bu kadar değil. Zaman zaman kulaklarının keskinliği de başınızı derde sokabilir.


Sakın ola bu kadar muhafızı arkanıza takmayın.

SESSİZCE HAREKET ETMEK

Evlerimizi halılarla döşeriz ve bunun pek çok mantıklı sebebi vardır ama unutmayın ki bir hırsızın herhangi bir yere girdiğinde ilk kontrol ettiği şey budur. Bir mekanda hiç bir şey, bir hırsızı yerdeki halıları görmek kadar mutlu edemez. Çünkü halılar ayak seslerini yok ederek hırsızların dostları olduklarını defalarca başırıyla ispat etmişlrdir.
Bir mekanın yerlerini tamamen mermer ile kaplayan mimarlar ise hırsızların baş düşmanıdır. Unutmayın mermerler, tarih boyunca alarmlardan daha çok hırsızın ölümüne neden olmuşlardır.

Bununla beraber gece devriyesinde çalışmaya alışmış koruma görevlileri (belki de tehlikeyle yüzleşme ihtimalinden hoşlanmadıkları için) duydukları ufak sesleri bir yanılgama olarak kabul etmeye meyillidirler. Eğer bir koruma görevlisi sizi duyarsa hemen durun. Kulaklarının ona bir oyun oynadığına kendisini inandırması için zaman tanıyın. Bırakın başka düşüncelere dalarak uzaklaşsın. Ama bu kısa rahatlama anında sakın tekrar hareket etmeye başlamayın çünkü tam bu andaki ufacık ikinci bir ses başınıza ciddi bir sorun açabilir.

Eğer belli bir noktadan sesizce geçmek zorundaysanız ama yerler mermer ya da metalse yapmanız gereken yolunuzun üzerine moss arow atmaktır. Böylece istediğiniz diğer noktaya sessizce geçebilirsiz. Özellikle gürültü çıkartabilecek bir zemin üzerinde birin arkasına süzülmek istiyorsanız moss arrow hayatınızı kurtaracak ve rakinizin hayatını karartacaktır.

SESLERİ DİNLEMEK

Pek çok oyuncu, bilgisayar oynarken müzik dinlemeyi ya da televizyon izlemeyi sever. Alışkanlıklarınızı değiştiren Thief bir kez daha bu zararlı alışkanlığınızdan kurtulmanız için sizi zorlayacak. Sakın *Thief 2* oynarken oynadığınız mekanda başka bir ses kaynağının gürültü çıkarmasına izin vermeyin çünkü oyunun çok başarılı ses tasarımı oynanabilirlilik açısından tahmin edemeyeceğiniz kadar önemli. Duyacağınız ayak sesleri sizin için çok önemli bilgilere sahip. Ayak seslerini dinleyerek yakınlarınızda kaç düşmanın olduğunu, insanı mı yoksa robot mu olduklarını ve hangi istikamete doğru ilerlediklerini anlayabilirsiniz. Bunun dışında pek çok defa düşmanlarınızın kendi aralarında konuştuklarını duyacaksınız. Zaman zaman sizin için hiç bir şey ifade etmeyen bir konudan bahsediyor olabilirler ama öte yandan görevinizle ilgili sizin duymamanızı tercih edecekleri önemli ipuçları hakkında konuşuyor da olabilirler. Onların kendi aralarındaki konuşmalarını dinlemek aynı zamanda onların herhangi bir tehlikeye karşı ne düzeyde tetikte olduklarını da gösterecektir.

Bir kapının önünden geçerken, kulağınızı kapıya dayayıp içerideki konuşmalara kulak misafiri olmak, kapının ardında sizi nele-


Masum bir dolap bile sizin için önemli eşyalar içerebilir.


Ayrıntılara son derece önem verilmiş.

rin beklediğini önceden öğrenmek açısından faydalı olacaktır.

İşte tüm bu sebeplerden dolayı *Thief 2*'yi çalıştırdığınız anda ortamdaki diğer gürültü çıkartan kaynakaları susturma alışkanlığı kazanmalısınız.

DUVARLARA TIRMANMAK

Yolunuz her zaman dümdüz yollardan geçmeyecek. *Thief 2* bazı atlama ve tırmanma yeteneklerinizi de geliştirmenizi gerektiriyor. Eğer ötesine geçemediğiniz bir mekan olursa çevrenizde bir sandık yada makina olup olmadığına bir göz atın. Onların üzerlerine tırmanmak çoğu zaman görevinizin son noktasına ulaşmak ya da gözünüzden kaçmış bir gizi bulmanızda ummadık bir şekilde işinize yarayacaktır.

Vine arrowlar, yani ip fırlatan oklar kullanması pek de kolay olmayan araçlardır ama untumayınki pek çok zaman görevinizi tamamlamak için onlara ihtiyaç duyacaksınız. Vine arrow'u kullanmakla ilgili ufak bir ipucu; oku atarken, hedefinizin üst tarafına değil altına doğru (örneğin bir pencenin çıkıntısına doğru) atarsanız, o noktaya kadar tırmandıktan sonra yolunuza devam etmek daha kolay olur.

ARKADAN SALDIRMAK

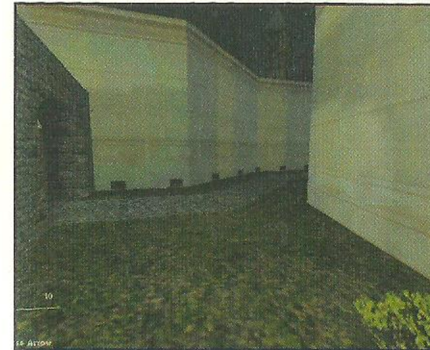
Tüm bu yukarıda bahsedilenleri iyice öğrenip, başarıyla uyguluyor olmanız çok güzel ama şimdi okuyacağınız son dersimizi çalışmadan *Thief 2* sınıfını geçmeniz imkansız. Çoğu zaman sıcak temastan uzak durmalısınız ama öyle zamanlar vardır ki düşmanınızla aranızda sadece bir kaç santim mesafe kalmıştır. İşte böyle bir durumda iki seçenek kalır; ya o sizi er geç farkedecek ya da siz sessizce onun icabına bakacaksınız. Böyle bir durumda yapmanız gereken copunuzu onun ensesine indirmektir. Böylece onu öldürmeden, sadece bayıltarak yolunuzdan çekmiş olursunuz. İşte bu kısım, oyunun en güzel bölümlerinden biri.

Bana sorarsanız bir düşmana yavaşça arkadan yaklaşıp, tam ensesine copunuzu oturtmak ve daha sonra onu meraklı gözlerden uzak kalacağı karanlık bir noktaya taşıyıp saklamak, ona bir rocket launcher ile vurmaktan daha eğlenceli ve tatmin edici.

Bir koruma görevlisine arkadan saldırmadan önce kendinize sakin, karanlık ve onun devriye gezdiği noktayı görebilecek bir yer bulun ve saklanın. Burada sağa yada sola eğilme tuşları çok işinize yarayacak. Bu sayede kendinizi açığa çıkarma tehlikesi olmadan daha fazla gözlem yapabilme şansına sahip olursunuz. Sabırla bekleyin ve uygun, gölgeli bir alanda pusu kurun. Koruma görevlisi kendi yolunda ilerleyip, gözünüze kestirdiğiniz tuzak alanından uzaklaştığında hemen oraya kayın. Gerekirse moss arrow'larınızdan bir yada birkaç tane kullanarak sessizliğinizi garantileyin. Siz yerinize saklandıktan sonra koruma görevlisi yanınızdan geçerken hızlı hareket edin. Tam yanınızdayken copunuzu çıkartın, bir adım sonra arkasında olun ve copunuzu salladıktan sonra ileriye doğru hareketlenin. Eğer zamanlamanız doğruysa hareketinizi tamamladığınızda tam cop mesafesine girmiş olacaksınız ve onu bayıltacaksınız. Eğer başarısız olursanız ya da sizi farkederse, copunuzu kullanmayı denemek için son bir şansınız daha olacak. Eğer bu şansınızı da iyi kullanamazsanız, en son yapmanız gereken şey olan kılıcınıza sarılmak zorunda kalacaksınız.


Mezarlıktaki ikonolar bile unutulmamış.

Eğer adam devriye gezmiyor, sabit duruyorsa. Ona yan taraftan yaklaşın. Gerekirse onun tam ayağının dibine bir moss arrow atarak sizi duymasını güçleştirin. Eğer sizi farkederse sakın panik olmayın. Böyle bir durumda genellikle kaçmak sizi sorundan kurtarabilir. Koruma görevlilieri sizi merdivenlerde ve karmaşık mekanlarda takip edemezler. Eğer sizin izini kaybederse yavaş yavaş orjinal pozisyonuna geri dönecektir. Eğer farkedildiğiniz yer bir kez daha geri dönmenizi gerektirmiyorsa sadece oradan bir daha dönmemek üzere uzaklaşın. Pek onurlu bir davranış değil ama işinize yarayacak.


Taşlı yollarda yürürken çok ses çıkarırsınız. Çimende yürümeyi tercih edin.

BİR HIRSIZ İÇİN İPUÇLARI

Her zaman gölgeleri kullanın. Eğer ortalık meşalalerle çok aydınlatılmışsa su oklarıyla baızlarını söndürün. Hepsini söndürmeye uğraşmak boşuna vakit ve su oku kaybı olur.

Bazı durumlarda yere çökmek çok daha az görünür olmanızı sağlayacaktır.

Koruma görevlileri sadece koridorlarda dolaşırlar ve odalara girmezler. Bu yüzden bir koridorda sıkıştığınızda, yakınınızdaki odaya girip, tehlike uzaklaşıncaya kadar bekleyin.

Köşelerin ötesini merak ettiğinizde eğilerek bakın. Böylece tam o sırada oradan geçtiğinden habersiz olduğunuz düşmanın kucağına düşmemiş olursunuz.


Bu tip yollarda sessiz yürümek için sık sık moss arrow kullanmalısınız.

Toplayabileceğiniz okları ardınızda bırakmayın. Bazı broad arrow'lar ve tüm rope arrow'lar kullanıldıktan sonra toplanabilir. Onlara yüzünüzü dönün ve renkleri değiştiğinde alın.

Daha görünmez olmak için zaman zaman yere çökerek ilerleyin ama unutmayın bu sizin daha yavaş olmanız anlamına gelecektir.

Eğer görünür olmanızı gerektiren bir durumdaysanız bunu hızlıca koşarak yapın. Ve yaparken en yakın düşmanla aranızda mümkün olduğu kadar çok mesafe olsun.

Diyelim bir düğme var ve siz ona ulaşamıyorsunuz. Bu durumda broadarrow'unuz en iyi yardımcınız olacak. Başarılı bir atışla düğmeye sizin yerinize basabilir.


Ortalıkta ceset bırakmamaya özen gösterin.



Orta çağda dev bir matkabın işi ne?



Bazı görevlerde size ruhlar rehberlik edecek. Onları iyi dinleyin.

Eğer bir koruma görevlisi peşinize düşerse, kaçarken ardınızdaki kapıları kapayın. Bazen hayatınızı kurtarabilir.

Bir kapıyı açtıktan sonra kapamayı unutmayın. Koruma görevlileri kapalı kapılar arkasını göremezler. Tabi ki cam kapıların ve panellerin açık ya da kapalı olmaları farketmez.

Peşinizde bir düşman varken, ona oranla farklı bir yükseklikteki başka bir mekana geçin. Tabi ki bir masanın üzerine atlamak pek işe yaramayacaktır ama merdivenden tırmanmak yada suya dalmak genellikle faydalı olacak.

Gürültü çıkartabilecek bir zeminin üzerine atlarken dikkatli olun. Halı kaplı, moss arrow'la sessizleştirilmiş ya da dış mekandaki bazı alanlar böyle bir tehlike taşımazlar. Bununla beraber mermer bir zeminden yürümektense, halı kaplı bölgeye zıplamak daha akıllıca olacaktır.

Bir kapıyı parçalara ayırmak için önüne geçilmez bir istek duyuyorsanız. Yapmanız gereken şey tam dibine bir mayın yerleştirmek ve daha sonra onu uzaktan atacağınız bir broadarrow ile patlatmaktır.

Cam panellerden sakının. Arkasında neler olduğunu duyamadığınız için sizi koruyormuş gibi gelebilirler ama ardından size bakan bir koruma görevlisi ya da robot sanki onunla aynı odadaymışçasına sizi farkedecektir.

Eğer farkedilme miktarınızı gösteren taş ne siyah ne de sarıysa pek bir sorununuz yok demektir. Sizi arayan sinirli bir koruma görevlisinin bile etrafından yürüyerek geçebilirsiniz.

Bazı durumlarda inventory'niz pek çok gereksiz eşyayla dolup taşacaktır. Böyle durumda bırakma tuşunuz olduğunu hatırlayın. Eğer bıraktığınız eşyaya daha sonra ihtiyacınız olabileceğini düşünüyorsanız onu bir yere bıraktıktan sonra haritanızı açın ve bıraktığınız yere mouse'unuzla klikleyerek daha sonra unutmayacağınız bir not yazın.

Eğer bazı önemli notlar almayı düşünüyorsanız fakat yakınızda kağıt-kalem yoksa veya oyunun keyfine varmak için karanlıkta oynuyorsanız haritanızı açın, ileri tuşuna bir kaç kez basın ve işte karşınızda notlarınızı yazabileceğiniz bir bölüm.



Buradaki meşaleleri ok ile söndürmek size avantaj sağlayacaktır.



Electric eye oyun boyunca çok az elinize geçiyor ve verimli kullandığınız zaman en zor bölümleri geçmenizde size çok yardımı dokunuyor.

THIEF 2 CEPHANELİĞİ VE EŞYA DOLABI

KILIÇ
Standart bir kısa kılıç. Kaba saba, vahşi ama zamanı gelince çok etkili bir silah.

BLACKJACK
Kısa, ağır ve deriyle kaplanmış bir sopa; yani cop. İşini sessizce halletmesi nedeniyle her hırsızın favori silahı. Ama dikkatli olun bazı koruma görevlileri kalın kasklar kullandıkları için onlara karşı etkisiz olabilir.

BROADHEAD ARROW
Geniş başlı bir ok. Bir ark çizerek ilerleyen oku bunu göz önünde bulundurarak kullanmalısınız. Sizden tamamen habersiz olan düşmanlarınız genellikle tek bir ok darbesiyle ölecektir ama size karşı tetikte olanlar bir kaç taneye daha ihtiyaç duyabilirler. Tam kafaya nişan alın, bu sayede fazladan zarar verebilirsiniz.

WATER ARROW
Ölümcül olmayan bu su oku, meşaleleri söndürerek o en sevdiğiniz karanlıklarla buluşmanızı sağlamak için kullanacaksınız. Bunun yanı sıra yerde kalmış olan kanları temizlemek içinde kullanabilirsiniz. Düşmanınıza her hangi bir zarar veremez.

FIRE ARROW
Cephaneliğinizdeki en güçlü silahtır. Değdiği anda çok güçlü bir patlama yaratarak yakınındaki her şeyi yakar. Kullanırken çok dikkatli olun. Ayrıca ateşin, gölgelerde saklanan bir hırsız için pek hoşa giden bir şey olmadığını da unutmayın.

MOSS ARROW
Ne kadar usta bir hırsız olursanız olun, metal bir zemin üzerinde hiç ses çıkarmadan yürüyemezsiniz. Bu ok, atıldığı yerleri kalın bir yosun tabakasıyla kaplayarak sessizliği sağlayacaktır.

GAS ARROW
Bu ender bulunan ve çok pahalı ok, değdiği anda yakınındakileri bayıltacak bir gaz salgılar. Her ne kadar sizde bu kadar büyük bir etki yaratamasa da genede bazı yan etkilerinden rahatsız olursunuz.

ROPE/VINE ARROW
Bu ok merdiven olmayan yüksek mekanlara ulaşabilmeniz için ipten bir merdiven oluşturur. Tahtaya, toprağa ve halılı alanlara saplanarak tırmanabilirsiniz.

NOISEMAKER ARROW
Bu alışılmadık ok kimseye zarar vermez ama ilginç ve yüksek bir ses çıkartır. Bunu kullanarak kendinizden uzak bir yerde ses çıkart, koruma görevlilerinin yerlerini boşaltmaları-



Okçular isabetli atışlarıyla canınızı sıkabilir.



İşte birinci bölümün bir türlü bitmek bilmeyen uzun koridorları.

nı sağlayabilirsiniz.

FLASH BOMB
Bu bomba güçlü bir ışık hüzmesi yaratır ve düşmanlarınızı kısa bir süre için kör etmenizi sağlar. Işık patlamasına bakmamaya çalışın yoksa siz de geçici olarak kör olursunuz.

EXPLOSIVE MINE
Bu patlayıcı, sizinki de dahil olmak üzere yakınındaki her hangi bir hareketle tetiklenir. Patladığında etrafa bir ateş topu yayar. Saklananlar için pek iyi bir fikir gibi görünmese de doğru kullanıldığında çok faydalı olabilir.

GAS MINE
Explosive mine gibi çalışır ama etrafa ateş yerine, yakınındakileri bayıltacak bir gaz salgılar.


Muhafızları uzaktan öldürmek en garantili yol.

FLASH MINE
Normal mayının farklı bir versiyonu. Tetiklendiğinde flash bomb'un benzeri bir etkisi vardır.

FLARES
Bu taşınabilir ışık kaynağı karanlık bölgeleri aydınlatır. Unutmamanız gereken şey sizi de aydınlatacağıdır, bu yüzden zekice kullanın.

SAĞLIK İKSİRİ
Bir savaş yarası aldığınızda ya da bir kaza sonucu kendinize zarar verdiğinizde bu iksir sağlığınızı yerine getirir. Tam etkisini göstermesi biraz zaman alır.

HAVA İKSİRİ
Su altındaki alanları keşfe çıkmak biraz fazla zaman gerektirebilir. Nefes almaya ihtiyaç duyduğunuzda bu iksir ciğerlerinizi temiz dağ havasıyla doldurur.

HIZ İKSİRİ
Tehlikeli bir ortamdan kaçmak için ya da çok uzun bir atlayış için gerekli hızı yakalamak istediğinizde bu iksir hızını ciddi oranda arttıracak. Fakat etkisi çok uzun sürmez.

YAVAŞ DÜŞME İKSİRİ
Yüksek bir yerden atladığınızda ya da düştüğünüzde, yaralanma hatta ölme riskiyle karşı karşıya kalırsınız. Bu iksir geçici olarak yerçekiminin etkisini azaltarak daha yumuşak bir düşüş sağlar.

GÖRÜNMEZLİK İKSİRİ
Bu iksir geçici olarak sizi başkalarının görüşünden uzak tutar. Bununla beraber unutmayın ki sizi görünmez yapan bu iksir, ayak seslerinizi ortadan kaldıramaz.

PUSULA
Bir hırsızın en büyük silahı bilgidir. Bir haritayla beraber kullandığınızda bu pusula sizin daha bilgili ve dolayısıyla daha güçlü olmanızı sağlar.

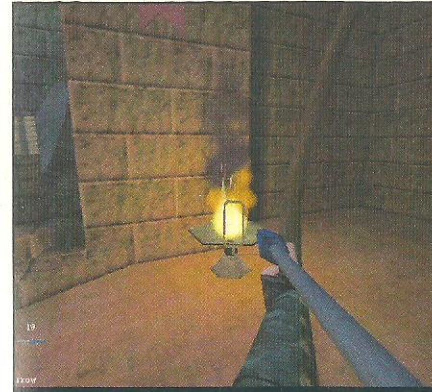
HARİTA
Her bölgede haritalar bulamayacaksınız ama karşınıza çıktığında çevre ile ilgili faydalı bilgilere sahip olursunuz.

MEKANİK GÖZ
Gözlerinizin birini kaybettiniz ama mekanik bir eklenti yapıldı. Zoom yapma özelliğini kullanarak etrafınıza daha yakından göz atabilirsiniz.

SCOUTING ORB
Bu küre kendinizi ortaya çıkarmadan etrafınızı gözetlemenizi sağlar. Bırakıldığında ya da atıldığında mekanik gözünüze bölgenin balık gözü bir mercek arkasından görünen resimlerini gönderir. Elinizde hiçbir zaman fazla küre olmayacak onun için onları doğru kullanmaya bakın.


Bu kadar yakından firearrow kullanmaken iyisi.

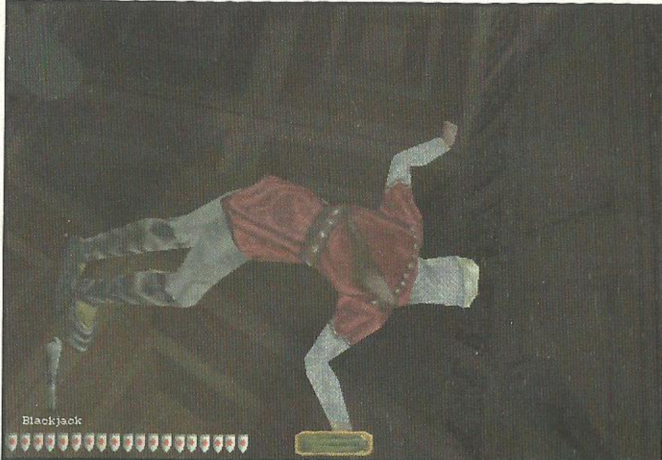
MAYMUNCUKLAR
Kilitli kapılar hayatın bir parçasıdır. Maymuncuklar bu gibi tatsız durumların kolayca üstesinden gelmek için yapılmış büyük icatların eserleridir. Fakat eğer kilit ustaca yapılmışsa maymuncuklarınız işe yaramazlar. Böyle bir durumda tek yapmanız gereken, doğru anahtarı elde etmektir.


Alev alev yanan ateşler size tehlike getirir.

GÖREV BİR
Oyunun ilk görevi tahmin edebileceğiniz gibi gayet kolay. Tek yapmanız gereken Basso'nun kız arkadaşını karçırmasına yardım etmek. Aslında burada yardım kelimesi aslında biraz iyimser kaçıyor çünkü işin tüm pis kısmını siz yapıyorsunuz, sonra sefasını Basso sürüyor.

Cebinizdeki araçlar arasında en önemlisi Basso'nun size vermiş olduğu bir düdük. Bunu aklınızdan çıkarmadan Basso ile kısa konuşmanızın ardından onun sizin için uygun gördüğü arka kapıya yönelin. Arka kapı hemen sağ tarafta, merdivenlerden inince karşınıza çıakcak. Buradan evin içine girin. İlk başlarda karşınıza canınızı sıkacak kimse çıkmayacak bu yüzden rahatça etrafta sizin için bırakılmış paraları toplayabilirsiniz. Ayrıca burada bulacağınız anahtarı da almayı unutmayın. Daha sonra ikinci odada sol taraftaki kapıya doğru yönelin. Bu kapıdan geçip sağa döndüğünüzde evin gereksizce uzun koridoruna çıkmış olacaksınız. Biraz ileride sağ tarafınızda tellerin ardında iki koruma görevlisi birilerinin önlerinden geçmesini bekliyorlar. Buarayı çömelerek geçin ve sağdaki ilk kapıdan yavaşça içeri girin. Sağınızdaki kapı az önce önlerinden geçtiğiniz korumaların bulunduğu odaya açılıyor. Bu odayı girdiğinizde arkası size dönük bu iki arkadaşımızın en-


Muhafızları teke tek yakalarsanız yenebilirsiniz.


Aşağıdaki büyük holde yan kapıdan çıkan muhafızı İyi bir zamanlamayla bayıltın.


Gölgelere iyi saklanmaya bakın.

se köklerine blacjackmail'i indirerek onları etkisiz hale getirin. Böylece dönüş yolunuzda sizin için bir sorun yaratmayacaklar.

Şimdi tekrar koridora çıkın. Dilerseniz sağdaki kapıdan (Atölye) ye girerek bazı faydalı araçlar edinebilirsiniz. Devam edince koridor depo odasına açılıyor (store room). Sakın aldanıpta düz devam etmeyin çünkü o zaman mutfağın yanındaki koridorda bekleyen koruma görevlisine yakalanma ihtimalinizi arttırmış olursunuz. Onun yerine depo odasına girince sağınızda kalan kapıya yönelin. Gölgeler arasında oldukça iyi saklanmış olduğu için kapıyı biraz açmanız gerekebilir ama bir kez bulduğunuzda işi yarılamış sayılırsınız. Mutfağa girdiğinizde sol taraftaki kapıya yönelin. Bu diğer ufak depo odasına açılıyor. Bu odadaki diğer kapı ise devriye gezen koruma görevlisinin tam arkasına çıkmanızı sağlayacak. Fakat dikkatli olun ve bu kapıyı açar açmaz koridora fırlamayın çünkü koruma görevlisi sabit olarak durmuyor. Tesadüfen yüzü size dönük bir haldeyken onunla burun buruna gelebilirsiniz. Bunu önlemek için kapıya iyice yaklaşıp ayak seslerini dinleyin. Tam uzaklaşmaya başlayınca koridora dalın ve arkasından yaklaşarak blackjack ile onu bayıltın.

Artık önünüz açık. Bu koridoru takip ederek sağa dönün. Sağdaki ilk kapı hizmetçilerin odasına açılıyor. Bu odadaki sandıkları kurcalamak fena bir fikir değil. Ama bu size asıl görevinizi unutturmasın bir sonraki kapıya yönelin. Şu anda aramakta olduğunuz Jeneviere'nin odasının kapısının önündesiniz fakat ne yazık ki bu kapıyı açacak gerekli anahtar sizde yok. Yapmanız gereken temizlediğiniz yoldan geri dönerek malikhanenin dışına çıkmak. Basso'nun sizi bıraktığı yere dönün. İşte size düdüğü kullanma fırsatı. Hemen onu Basso'nun sizi görevin başında bıraktığı kulübenin kapısının önünde neşe içinde öttürün ve Basso'nun çıkışını izleyin. Burada önemli olan nokta kulübeye iyice yakın olmanız, yoksa sizi duymayabilir. Neme lazım diyerek Jeneviere'nin odasına kadar peşinden gidin. Kapıyı açacak ve güzel kızımızı da alarak dışarı kaçmaya başlayacak. Onunla beraber dışarı çıktığızda *Thief 2*'nin ilk görevini başarıyla tamamlamış olmanın mutluluğunu hissedeceksiniz.


Sakın unutmayın, Black Jack'i tüm gücünüzle ense köküne vuracaksınız.


İşte ilk bölümdeki muhafız kafesi. Eğilerek geçin,

Bu görevle ilgili önemli olay Jeneviere'nin kaprisi yüzünden hiç kimseyi öldürmemek zorunda olmanız. Eğer bir koruma görevlisini susturmak istiyorsanız kılıcınız yerine blackmail'inizi kullanın.

Malikanenin ikinci katı oldukça güvenli bir alan. Görevinizi halletmenize bir faydası olmayacak ama ilginizi çekecek şeyler bulabilirsiniz.

MISSION 2

Merdivenlerin en üstünde ana ofise giden bir kapı var. Burada A binasına giriş için gerekli olan anahtarı da bulacaksınız. Eğer expert modunda oynuyorsanız burada bir gardiyan sizi bekliyor olacak. Bu gardiyan her saniye farklı bir yöne doğru dönüyor. Bu durumda planlı olmalısınız. Kapıyı yavaşça açtıktan sonra "crouch" pozisyonunda içeri sızın ve


Vinearrow ya da rope arrow atarak bu çatıyı tırmanmayı düşünmeyin bile.

hemen gölge içine gizlenin. Burada bekleyin ve en uygun zamanda gardiyanı öldürün. Daha sonra anahtarı alın.

İki gardiyan ve bir archer ikinci katı geziyor ve sık sık ofise doğru uğruyorlar. Siz yine koridordaki gölgeli bir alana saklanın ve gruba arkadan saldırarak etkisiz hale getirin. Daha sonra cesetleri karanlık bölgeye çekmeyi de unutmayın. Ana ofis masasının sol yanında bulunan açıklıktan girin. Metal kapılara dikkat etmeyin ve ahşap kapıdan ilerleyin. Burada bir yazı tabelası göreceksiniz: Vice President Rampone. Şimdi bu ofise girin.

Şimdi hiçbir şey yapmayın ve köşeden sessizce devam edin. Vice President Rampone masasında oturuyor ve bazı belgelerle uğraşıyor. Onu etkisiz hale getirin ve ofisten çıkın.



Her bölümden önce bu ekrandan malzeme satınalabılirsiniz.

Köşede posta odası var ve bu odada da bir kapı var. Hepsini kontrol edin. Posta odasının yanında bulunan kapının ardında büyük ambar kapısının açan cihaz bulunuyor. İster bu cihazı, isterseniz diğer üç anahtarı kullanarak ambar kapılarından birini açın.

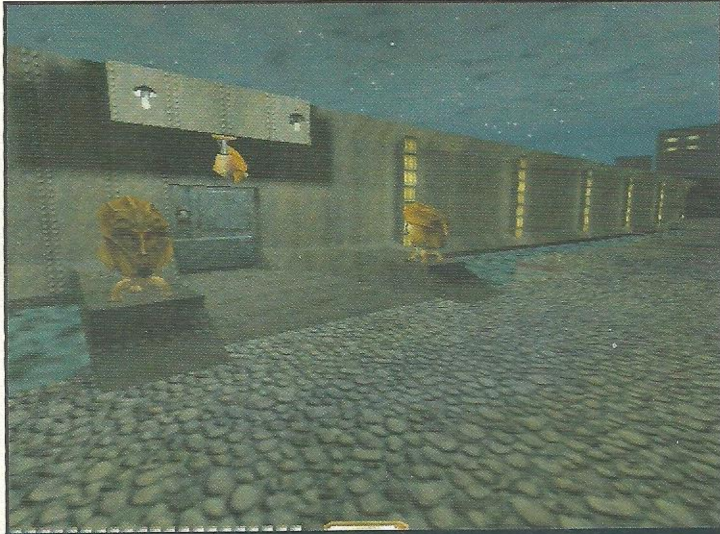
MISSION 3

Bu görevle birlikte artık pusulanızı ve haritanızı çok sık olarak kullanacaksınız. Bu yüzden bunların her ikisini de hazır etseniz iyi olur

L.t. Mosely'nin odasındaki masanın üzerinde duran anahtar diğer mahzenin kapısını açıyor.

L.t. Hagen'in mendili ise masasının üzerinde duruyor. Bu sizin aradığınız delil.

Şimdi ana ofis bölgesine geri dönün. Burada, odanın ortasına yakın olan doğu kısmındaki


Elektronik göz sizi gördüğü anda bu iki top size bomba atmaya başlıyor

pencereli bölümün yanında bulunan bir kol var. Pencere üzerindeki tahta çubuğa bir rope arrow atın ve tırmanarak kola sağ tıklayın. Pencere yana kayacak. Eğer attığınız ok tahta çubuğa takılı kalmışsa ve sizin yüzünüz pencerenin yarısına bakıyorsa, ilerideki aralığa zıplayabilirsiniz. Arkanızdaki gizli kapıyı kapatan bir düğme var. İlerleyin ve kayıt mahzenine giden gizli geçidin önünde durun. Soldaki düğmeye sağ tıklayın ve mahzene girin. Gizli geçidin yanında duran kitaplıkta (güneybatıdaki duvarda) bulunan kitapla, geçidi kapatabilirsiniz. Şimdi kuzeye gidin. Kısa bir koridora geleceksiniz. Bu koridorun sonundaki kapıdan, biraz önce öldürüp anahtarını aldığınız gardiyanın bulunduğu yere geleceksiniz. Size lazım olan kapı ise batı yönünde. L.t. Mosely'nin odasından aldığınız anahtarla bu kapıyı açın.

İçeride masanın üzerinde iki tane mektup ve bir tane kitap bulunuyor. Kitapta, 4026 numaralı mahzeni açmak için gerekli olan şifreler yazılı. Şimdi Sheriff Truart'ın odasının bulunduğu ikinci kata geri dönün.

MISSION 4

Dairenize inin ve kuzeydeki kapalı kapıya doğru ilerleyin. Kapıyı açmayın çünkü hemen arkasında bir nöbetçi bekliyor. Dolabınız şu an boş görünüyor olabilir ancak sol taraftaki askılığa sağ tıklarsanız gizli bir kompartman bulacaksınız. Burada bol miktarda ve çeşitli tipte oklar, potion ve en önemlisi de Shalebridge kapısı için bir anahtar bulunuyor.

Şimdi pencere kenarına geri dönün. Arkadaki yoldan aşağı ilerleyin ve batıdaki duvarda bulunan kapıya kadar gelin. Geri dönerken geçtiğiniz tüm yolları aynen tekrar etmelisiniz. Buna yüzme bölümü de dahil. Bu sırada suya kadar kovalanma ihtimaliniz de var.

İçinde meşale yanan bir koridora geldiğinizde hemen meşaleyi söndürün. Koridorun sonundaki kapının ardında küçük bir depo bulunuyor. Karanlık içinde kalarak buraları bir kolaçan edin.

Işıkları söndürdükten sonra panjurları (kepenkleri!) açın. Böylelikle devriye gezen nöbetçileri göreceksiniz. Nöbetçiler güneye doğru ilerlerken siz de rafın üzerine atlayın ve çömelerek (crouch) pencereden süzülün.

Şimdi tek yapmanız gereken kuzeye doğru ilerlemek. Bir süre sonra Shalebridge kapısına geleceksiniz. Bu sırada anahtarınızı mutlaka hazır bulundurun, çünkü buralarda kovalanma şansınız oldukça fazla. Kapıyı anahtarla açın ve sağa doğru ilerleyin. Mission Complete!


Bu tuzaktan kurtulmanan tek yolu hızlı olmak !


Yolumuz mezarlığa düştüğünde gizlenecek çok yerimiz olacak.

MISSION 5

Mezarlığa girmeden önce flash bomblarınızı hazır bulundurun çünkü girer girmez hemen saldırıya uğrayabilirsiniz. Mezarlığa girdiğinizde ilk hayaletin görünmesi için bekleyin. Göründüğü zaman iki flash
Bomb ile yok edin. Eğer kuzeye doğru gidip de işkence odasına girerseniz orada bir hayalet ile daha karşılaşma olasılığınız var. Böye bir durumda yine flash bomb'larınıza güveneceksiniz.

Mezarlığı araştırın. Bu ilk başta zormuş gibi görünebilir ancak eğer pusulanızı doğru kullanır ve geçtiğiniz yerlerdeki işaret noktalarını unutmazsanız işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Buralarda sadece mezar taşları bulunuyor. Hayalet sürüsünü yok edince bütün sandıkları aramaya koyulun. Sonunda aradığınız değerli eşyaya ulaşacaksınız.


Konuşmalara sık sık kulak misafiri olacaksınız.

Anahtar üretmek!

Kasanın anahtarını alınca atölyede (workshop) bir kopyasını çıkarın. Atölyenin yeri ise mezarlığın kuzeyinde ve giriş yaptığınız kapının batısına düşüyor. Birbirine açılan küçük odaların kuzeydeki son kısmında balmumu bir tablet var.

Öncelikle duvardaki posteri okuyun. Burada önemli bilgiler var. Daha sonra tezgahta duran bıçağı alın. Kasa anahtarını seçerek balmumu tablet üzerinde kullanın. Şimdi bıçağı seçin ve balmumu tablet üzerinden anahtarın şeklini kesip çıkarın. Şimdi elinizde anahtarın bir şekli olduğuna göre gerçek anahtartı aldığınız yere geri dönün ve anahtarı yine aynı yere atın!

Laboratuvarda water arrow ve scouting orb bulacaksınız. Masanın üzerinde çalışan mechworker'i etkisiz hale getirmek için arkasındaki boiler valfine birkaç water arrow fırlatın.

Son Bir Sürpriz!

Çıkış için, ilk giriş yaptığınız kapıyı kullanın ve bu kapının çaprazında bulunan çelik kapıya doğru gelin. Şimdi üçgen maymuncuk ile kapıyı açın ve daha sonra da kare maymuncuğu kullanın. Odanın içinde maskeli bir uşak ve iki arkadaşı var. Hemen uşağı öldürün ve etrafı kontrol edin.

MISSION 6

Duvardaki uyarı yazısını görünceye kadar tünelde ilerleyin. Bu uyarı yazısının bulunduğu levhanın arkasında bir tünel gizli. Bu tüneli de takip edin. Sonunda büyük bir odaya açılacaksınız. Burada da bir mech-guard'ın devriye gezdiğini göreceksiniz. Mech-guard'a doğru bir mine atın. Mech-guard bu mayına basacak ve patlayacaktır.

Bir şeye çok dikkat edin – odada bulunan küçük bir girintinin içinde bir top gizli ve eğer siz gölgeler arasına saklanmadığınız bir anda açılırsa hiç şansınız olmayabilir! Odanın ku-

zeybatısında ise bir elektrikli göz var. Bu gözün yakınına gizlenin ve bir turu ne kadar zamanda tamamladığını test edin. Uygun bir zamanı kollayın ve göz ters yöne bakarken ileri doğru koşun ve düğmeye basın. Kapı açılmadan önce geride durun.

Gözün diğer tarafa dönmesini bekleyin ve hızlıca köşeleri takip ederek yeni açılan odaya girin. Burada sanki kazandan başka hiçbir şey yokmuş gibi görünebilir, ancak kazanın doğu yanında, sağ tıklama ile açabileceğiniz bir panel var. Paneli açın ve en üst ve en altta bulunan ikişer düğmeye basın. Düğmelerin üzerindeki ışıklar kırmızıdan yeşile dönecek.


Bu kapıdan hemen bankaya giremezsiniz.

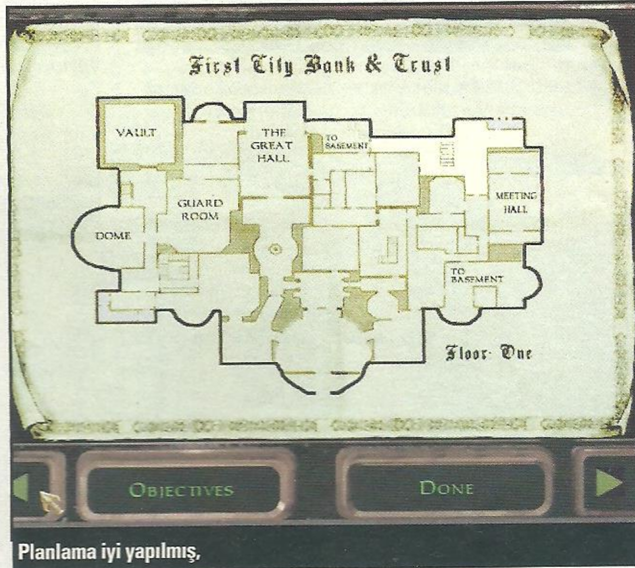

Bu gurup bankanın etrafında devamlı devriye görevi görüyor.

merdiven boşluğunun etrafından dönün ve doğusuna doğru hareket edin ve sessiz yürümeye gayret edin.

Doğu tarafında çelik bir kapı ve bunun yanında da bir meşale bulunuyor. Meşaleyi water arrow ile söndürün ve kapıyı açarak içeriye bir göz atın. İçeride bir mekanik göz ve bir top bulunuyor. Kuzeyinize denk gelen rampanın alt tarafında bulunan ikili kapının yanında bir fener var. Bu durumda iken sola yaslanarak fenere water arrow atabilirsiniz. Bu sayede gerekli karanlığı sağlayabilirsiniz. Şimdi kapılara gelin ve buradaki elektrikli gözün hareketlerini takip edin. En uygun zamanı kollayarak hızlıca ikili kapılara doğru ko-

İçinde iki sandığın bulunduğu odaya geri dönün. Burada gideceğiniz yer kayıt departmanı. Bodrumdan yukarı çıktığınızda bir müddet bekleyin ve odadaki meşaleyi vurarak "gerekli karanlığı" sağlayın. Doğu tarafındaki ahşap kapıdan çıkın ve üzerinde büyük bir ahşap merdivenin bulunduğu fayans döşeli odaya gelin. Burada bir nöbetçi zaman zaman devriye geziyor. Ayrıca iki mech-servant'da ortalıkta geziniyor.

Zeminin tahta ucundan ilerleyin ve sakın mozaik zeminde yürümeyin çünkü bu sizin için hiç de iyi olmayabilir. Mech-servant'lar gözden kaybolduğunuda hızlıca merdivene atlayın ve yukarı çıkın. Tepeye çıktığınızda ise güneye doğru bakın ve orada göreceğiniz fenere water arrow atarak söndürün. Şimdi sönmüş olan fenere doğru ilerleyin. Buradan



Planlama iyi yapılmış,


İşte şerifimizin zengin malikanesi,

bir nöbetçi bulunuyor. Bu nöbetçiyi dışarı çıkarmak için yaklaşın ve ses çıkarın ve hızlıca kuzey yönüne doğru koşun ve gölgelere gizlenin. Nöbetçi dışarı çıkıp sizi göremeden geri dönerken arkadan saldırın ve onu öldürüp anahtarını alın ve cesedi de karanlığa çekip saklayın.

Tüm level boyunca bulacağınız tüm water ve fire arrow'ları toplayın ve her yeri yağmalamayı da unutmayın. Bu sırada Elektrikli gözleri ve nöbetçileri de sakın unutmayın. Yerlerde "moss" kullanarak ses çıkarmadan yürüyün.

Burada ayrıca üst katı kontrol eden nöbetçiyi de unutmayın. Eğer onu oyun odasında görürseniz, yatak odasına çekilin ve gölgeye saklanın. Dışarı çıktığında ise yine önceki nöbetçiye yaptığınız gibi üzerine atlayın ve öldürün ve ikinci balkonun anahtarını da ele geçirin. Cesedi yatak odasına saklayabilirsiniz.

Düz devam edin.

Biraz ileride elektrikli göz ve toplar tarafından korunan bir odaya geleceksiniz. Yere bir miktar moss atın ve sessizce ilerleyin.

Elektrikli göz kapıdan uzak bir noktaya bakarken altından hızlıca çıkın. İçeri girer girmez koridorun her iki yanındaki lambaları söndürün ve kuzeye doğru gidin. Elektrikli göz havuzun kuzey kısmını tam olarak tarayamıyor. Bunu avantajınıza kullanmalısınız. İçeri girince fayansların üzerinde rahatça ilerleyebilirsiniz.

Havuza atlayın ve dibe doğru yüzün. İçeride


Soyluların başına isabet edecek tek ok onlar için yeterli olacaktır.

şun. Buraya ulaşacak ve bekleyecek kadar zamanınız var. Kapıları açmadan önce yine elektrikli gözün geçmesini bekleyin. Arkanızdaki kapıları kapatın. Kayıt mahzenine gelmiş oldunuz. Kasa ile ilgili bilgiye ulaşmak için batı tarafındaki duvarın üzerinde bulunan bir rampadan geçeceksiniz. Bu bilgiyi alın ve okuyun. Şimdi odadan çıkın ve batıya doğru ilerleyin. Kemerli yollardan geçip halı kaplı olan odaya kadar gidin. Çelik kapıdan batıya gitmek yerine güneye doğru gidin. Varacağınız odada tavandan sarkan dört adet ışığı göreceksiniz.

MISSION 7

Merdivenlerden çıkın ve sağa (doğu) ilerleyin. Güneydeki ışığı söndürün ve doğudaki kısa koridora girin. "Estate key" in açabileceği bir kapıya geleceksiniz. Odayı araştırın.

Güney yönünde uzaktaki küçük odanın içinde


Bu makineleri kullanmanın bir yolu olmalı.


Bu hanımı sakın gözden kaçırmayın yokse gcrev biter.

silver key bulunuyor. Odayı da iyice aradıktan sonra havuza ilk girdiğiniz odadan çıkın ve holden aşağı doğru ilerleyin.
Hol başka bir hol ile kesişen bir noktaya kadar devam ediyor. Burada batı tarafında tek bir kapı var. Açmak için bir taraftan yaklaşın ve açılınca da geri çekilin. Burası silah deposu. Burada topun üzerinden sarkan bie elektrikli göz bulunuyor ve odanın doğu köşesi de gölge içinde kalıyor. Arkanızdaki kapıyı kapatın ve gözün açısına göre koşun. Saklandığınız gölge içinden küçük ve hızlı hareketlerle masanın üzerinde duran water, fire arrow'ları ve moss'u alın ve hızlıca geri çekilerek gölgeye saklanın. Bu sırada gözün dönüş sesinden sizi algılayabileceğini anlayabilirsiniz. Son olarak göz durduğunda hemen köşeye çekilin ve dikkatlice atacağınız bir fire arrow ile onu yok edin.

Şimdi rahatça odayı kontrol edebilirsiniz.

MISSION 8

Bu levelin başında Mosely, iki nöbetçi ile güneye doğru ilerliyor. Onların izini sürmek yerine önce doğuya, sonra güneye ve binanın etrafından doğru en güney noktada bulunan karanlık koridora gizlenin. Burada bir süre sonra bir nöbetçi gelecek. Onun cebinden çalın. Şimdi batıya doğru gidin ve gölge içine saklanın. Mosely'nin yanındaki nöbetçi geçerken onun da cebinden healing potion'u çalın.

Şimdi nöbetçinin geldiği yere doğru gidin ve binanın yan tarafından doğru ilerleyerek kesişim noktasına gelin ve buradan da batıya doğru ilerleyin. Koridor başında bir müddet durun ve nöbetçinin geçmesini bekleyin. Burada batı yönündeki ahşap platformda devriye gezen nöbetçiye dikkat edin.

Mosely bu sırada doğuya doğru ilerlemeden önce bir süre etrafa bakınacak! Bu bölge oldukça tehlikeli, bu yüzden invisibility potion kullansanız iyi olur.
Buradan köşeyi dönen Mosely yine güneye gidecek. Şimdi gölgeye girin. Burada bir köylü, Mosely batıya döndüğü zaman geçecek. Onu soyun ve Mosely'i pazara kadar takip edin. Pazar yeri çok aydınlık ancak güneye doğru giderseniz orada saklanabileceğiniz bir bölge bulacaksınız. Her ne kadar buralarda birkaç nöbetçi gezinse bile kullanacağınız bir invisibility potion ile işinizi kolaylaştırabilirsiniz.

Mosely'i bir an bile gözden kaçırmayın!

Fenerin ilerisinde saklanabileceğiniz karanlık bir koridor var. Buraya gidin ve "duck" ederek saklanın. Mosely gelip mektubu attıktan sonra köşeyi dönene kadar bekleyin ve sonra mektubu alıp okuyun. Mektubu okuduktan sonra yerine koymayı da unutmayın.

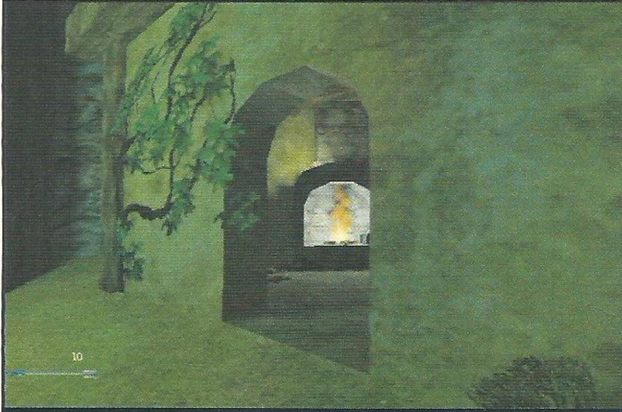
Şimdi tekrar koridora "duck" yapın ve kapıyı açın. Uzun sayılabilecek bir süre bekledikten sonra bir devriye oradan geçecek. Arkasını döndüğü zaman onu dasoyun ve hemen geri saklanın.

Sonunda the pagan gelip mektubu alacak. Onu takip edin ve asla ses çıkarmadan yavaş yavaş ilerleyin.

MISSION 9

Kuzeydeki köprüde ileri geri dolaşan mechanists priestess'e dikkat edin. Onu öldürün, cesedi gölgenin içine çekin ve köprüden yolu-


Kan izlerini gecenin karanlığında izlemek zor olabilir,


Ateşi okunuz ile söndürün ve ruhları dinleyin.

nuza devam edin. Mechanist'in kuzeydoğusuna denk gelen ağaçların gölgesine saklanın. Biraz sonra canlı bir mechanist geçecek. Onu da öldürün ve cesedi güney tarafındaki gölgeliklere doğru çekin. "Flare"ini ele geçirin.

Gathering Place'e giden yolu takip edin (kuzeye doğru). Burada iki devriye bulunuyor. Bu devriyelerden dişi olanı Gathering Place'in sadece bir tarafını kontrol eden bir crossbowman. Erkek olan devriye ise maskeli ve tüm alanı kontrol ediyor. Burada ruby'i seçin ve erkek olan maskeli devriyeyi öldürmeye sakın kalkışmayın çünkü bunu yapmanız imkansız.

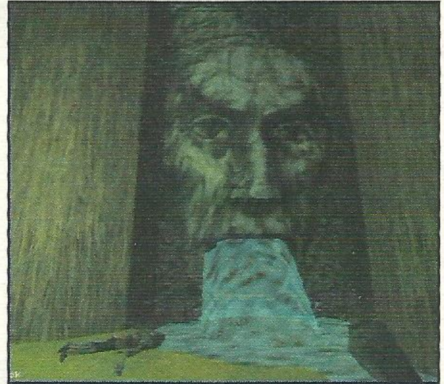
Gathering Place'e geldiğinizde ortada bulunan taş yüz heykelinin üzerine tırmanın ve her gözün üzerine sağ tıklayarak birer tane Ruby bırakın. Burada dikkat etmeniz gereken bir nokta var. Her göz belli bir Ruby'i kabul ediyor. O yüzden her iki Ruby'i de ayrı ayrı denemelisiniz. Bu iş bitince heykelin ağzına atlayın. Burası başka bir dünyaya açılan bir portal.


Mechanistlerin kulesine girmek için buradan geçmelisiniz.

MISSION 10

Yemek odasından güneydeki hole doğru ilerleyin ve ateşi hemen söndürün. Şömine içine saklanın ve nöbetçiyi bekleyin. Nöbetçi geçerken arkadan saldırın ve öldürün ve cesedini karşıdaki dolabın içine saklayın. Bu arada üzerindeki *anahtarı da almayı unutmayın.* Bu anahtar Karra's quarters için size gerekli.

Anahtarı kullanarak kapıyı açın ve masanın üzerindeki diğer bir anahtarı alın. Şimdi dönün ve kapı ve masa arasına bir mine yerleştirin. Köşeden dönün ve işinize yarayacak şeyleri toplayın. Sonra üçgen ve kare lockpick'leri kullanarak kasayı açın ve içindeki Master Builder'in yeni notlarını okuyun.


Mechanistler dünyada nereseye herşeye hakimler

Köşeyi kontrol edin. Burada garip bir golden servant bulunuyor ve sizi görünce kaçıyor ancak tam mayının üzerine doğru!

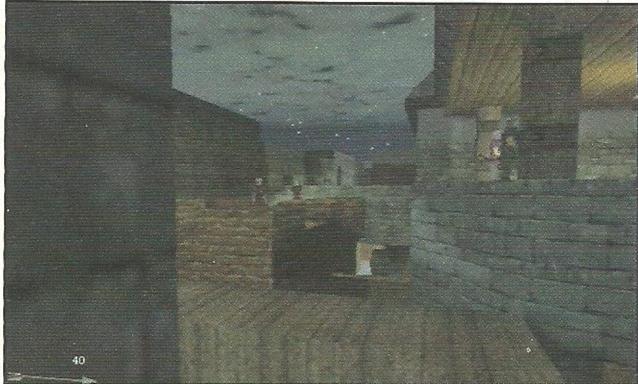
Her yeri arayarak ilerleyin. İşinize yarayan şeyleri almayı da unutmayın.

Zeminin kuzeybatısındaki yatak odasına doğru ilerleyin ve kapıyı açıp içeri girin. Şöminenin yanında duran adamı indirin ama he-

men çekerek alev almasını da engelleyin. ancak tam mayının üzerine doğru!

Her yeri arayarak ilerleyin. İşinize yarayan şeyleri almayı da unutmayın.
Zeminin kuzey batısındaki yatak odasına doğrui ilerleyin ve kapıyı açıp içeri girin. Şöminenin yanında duran adamı indirin ama hemen çekerek alev almasını da engelleyin.

Şimdi ön odada duran nöbetçiye bir gas arrow atın. Bu sırada yakındaki koridorda dolaşan bir devriye daha var. O da arada bir odaya girip çıkıyor. Burada ikisini mümkünse tek okla vurmaya çalışın. Cesetleri yatak odasına taşıyın ve merdivenlere doğru ilerleyin.



Bir dakika kadar bekleyin Muhafızlar önce ağız dalaşı yapıp sonra savaşıyorlar.

Merdivenlerden en tepeye çıktığınızda bir ışık düğmesi göreceksiniz. Bu düğmeye basın, böylece altıncı kattaki ışıklar loş olacaktır. Kapıyı açın, sürünün ve batıya doğru ilerleyin. Odanın sınırına doğru gelirken güneye gidin. Arp çalan mech-servantı geçin ve ses makinesini çalıştırın. Burada altı adet mesaj var.

Şimdi köşeden sürünün ve Vilnia ile bir gardiyan arasında geçen konuşmaları dinleyin.

Bu sırada gas arrow'unuzu da hazır tutun. Vilnia dışarı çıkarken de ya gas mine ya da gas arrow kullanın. Bunu duyan gardiyan hemen dışarı çıkacaktır. Onu önce flash bomb ile ya da gas bomb ile sersemletin ve sonra da öldürün. Vilnia'nın anahtarını alın ve asansörle beşinci kata inin.

Beşinci kata geldiğinizde ofise doğru dönün. Vilnia'nın anahtarı buradaki kapıyı açar. İçeride bir ses makinası var. Çabucak masaya doğru koşun ve arkasındaki duvara en yakın düğmeye basın. Bir alarm duyulacak ve sonra da duvardaki resim açılacak. Burada Mechanists şemalarını bulacaksınız. Bu bilgiler Cetus projesi için çok gerekli.

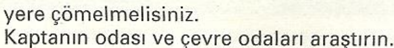
MISSION 11

Cetus Amicus'a güney tarafından binin ve bu arada üzerindeki gardiyanın da diğer tarafa doğru ilerlediğinden emin olun. Gemide ilerlerken her tarafa moss saçmayı da sakın unutmayın. Kendinizi geminin alt kısımlarına indireceğiniz sırada civardaki gardiyan sizi büyük ihtimalle görecek. Onu kendinize yaklaştırmadan gas arrow ile etkisiz hale getirin.

Amicus'un arka kapısından girin. Buradaki ambar geminin içlerine kadar açılıyor. Burada saklanın ve açılıp kapanan kapı seslerini dinleyerek gardiyanların gezindiği zamanları kollayın. Gardiyan geçip kuzeye doğru ilerlerken siz de Cetus Amicus'un alt kısımlarına doğru ilerleyin. Doğu tarafında bulunan kaptan kabinine girin ve oradaki seyir defterine bir göz atın. Genel olarak gemideki hayat ile ilgili bir takım bilgilerin olduğu bu defter ileride işinize yarayabilir!

Birazdan gardiyan geri dönecek ve sizi pencerenin dışından görmemesi için mutlaka kapının yanında ve masaya en yakın noktada


Rehinenizi bayıltıp su sandala atmadan oyun bitmez


Sakın bu asansörle en yukarıya kadar çıkmayı düşünmeyin.

yere çömelmelisiniz.
Kaptanın odası ve çevre odaları araştırın.

İşiniz bitince kuzeye doğru açılan holden ilerleyin. Ortasında direk olan bir odaya geleceksiniz. Burada her yeri araştırın.

Son olarak ön merdivenlere geleceksiniz. Şimdi denizaltının en alt kısmına doğru ilerleyin. Ancak bu sırada ses çıkarmamaya dikkat edin çünkü çok yakılarda bir gardiyan bekliyor.

Kuzeyde bir kontrol odası ve içinde de iki adet mechanist var. Buraya girmenize gerek yok. Arkaya gidin. 1, 2 ve 3 no'lu kargo bölümüne geleceksiniz. 4 ve 5 no'lu kargo bölümüne ise güneydeki kapıyı kullanarak gidebilirsiniz. Her kargo bölümünde farklılıklar bulunuyor.

Güney yönündeki son kapı motor bölümüne çıkıyor. Güverte içindeki kapıdan da denizaltının dışına çıkabilirsiniz.

MISSION 12 BÖLÜM 5

Beşinci bölüme geldiğinizde ilk yapmanız gereken şey girişe konulmuş olan kamerayı atlatmak. Doğal olarak kullanacağınız yöntem, kameranın yönü değiştiğinde ters yöne doğru koşmak olacaktır. Kamera ikili kapıya doğru bakmıyor. Bu sayede hiçbir engelle karşılaşmadan buraya doğru koşabilirsiniz.

İkili kapının önüne geldiğinizde daha önce tapınakdaki gardiyandan almış olduğunuz anahtarı kullanarak kapıyı açın. Ancak kapıyı açmadan önce bir müddet dinlemede kalabilirsiniz. Çünkü gardiyanlardan birisinin yolu üzerinde bulunabilirsiniz. Eğer karşılaşırsanız hemen flash bomb kullanın.

İçeri girince sağınızdaki holü dikkate almayın. Güneydeki merdivenlerde bir kamera asılı duruyor. Ancak onun sizi farkedip alarmı çalıştırmasını önleyecek kadar zamanınız var. Eğer saklanmak isterseniz sol kısımda karanlık bir çıkmaz var.

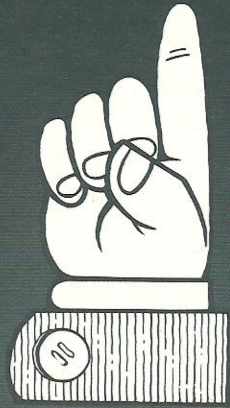
Güneyde ise içinde pek çok koridor bulunan bir hol var. Buraya da girerek araştırma yapabilirsiniz.

Duvardaki meşaleyi geçin ve doğu tarafında bulunan metal kapının önünde durun. Burada iki adet sandık ve uyuyan bir gardiyan bulunuyor. İçeri sızın ve gardiyanın icabına baktıktan sonra sandıkları açın.

Dümdüz devam edin!


Kasabamıza yani bildiğimiz topraklara geri dönebilmek için bu kapıdan geçmeliyiz.

Sadece bir dakika

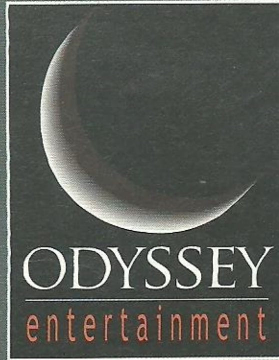


- Gümrük vergisi, KDV, Fon ve Lisans ücretleri ödenmemiş,

kaçak bilgisayar oyunlarına itibar etmeyerek,

- vergi kaçakçılığına teşvik etmemiş olmanın onurunu ve huzurunu yaşayın.

Ekonomiye sağlık kazandıran bu tutumumuzun dönüşü, güçlü ekonominin arta hizmet kalitesi ile yine size olacaktır.



Orijinal - Ekonomik - Kaliteli ve tüm vergileri ödenmiş bilgisayar oyun CD'leri

Odyssey bundan sonra sizin de tercihiniz olacaktır.

Merdivenlerden yukarı devam edin ve gardiyanlara dikkat edin ve tüm meşale ve fenerleri söndürmeyi de unutmayın.

Tüm bu işleri doğru olarak yaptıktan sonra temkinli bir şekilde koridorun sonuna doğru gidin ve oradaki gardiyana en yakın güvenli noktada bekleyin.

Kamera açısının dışına çıktığı bir anda hızlıca atılın, gardiyanı etkisiz hale getirin ve hemen geri çekilin. Gardiyanın cesedi orada kalabilir. Şimdi koridorun diplerine doğru çekilin ve gas arrow'unuzu hazır tutun ve tapınakta bulduğunuz scroll'a bakın. Bu scroll'da Cavador'un gittiği yön açıklanıyor ve bu scroll sayesinde Cavador'u beşinci bölümden dışarı çıkarabilirsiniz. Cavador ile birlikte gardiyanlarıda üzerinize gelecek. Uygun zamanda gas arrow'larınızı fırlatın ve atışlarınızı saymayıda unutmayın (shot count!)

Gardiyanlaran birisi özel bir maske giyiyor ve onu sadece gas arrow ile etkisiz hale getirebilirsiniz. Cavador ise gaz maskesi takıyor ve hemen kaçmaya başlıyor. Onu kovalayın ve blackjack ile vurun. Böylece binadaki tüm gardiyanları bertaraf etmiş oluyorsunuz... birisi dışında. Cavador'un odasında bulunan bir gardiyan, eğer alarm çalmamışsa oradan çıkmıyor. Oraya girin ve gardiyanı flash bomb ile öldürün. Şimdi her yeri talan edebilirsiniz.


Buharla çalışan bu kazanlardan oyun boyunca bolca göreçeksiniz.


Sakın bunu soba falan sanmayın. o bir robot.


Sandıkları taşıyıp üst üste koyarak gizli kapıya ulaşabilirsiniz.

MISSION 13
The Library

Doğu yönünde şömineye doğru ilerleyin. Burada masa üzerinde duran mor renkli bir kitap göreceksiniz. Kitaba göz atın, bu sırada ayak sesleri duyacaksınız. Bunlar tabi ki hayaletlerin ayak sesleri.

Daha fazla bilgi sahibi olmak için kitapların harflere göre sıralandığı raflara bakın. Birinci kattaki raflardan T, N ve Y harflerini araştırın. Y pencere yanında, N ise kapının yanındaki N değil. Batı yönünde ilerleyin ve oradaki N'e bakın.

En sonunda hayaletlerden birisi size saldıracak. Onu mutlaka atlatın ve eğer gerekli olursa healing potion kullanın. Tüm hikayeyi öğrendikten sonra P

harfinin bulunduğu bölüme gidin ve batı tarafına bakın. Burada bir kitap var. Bu kitabı seçince bir geçit açılacak ve burada Ashton'cun öldürdüğü sevgililerin cesetlerini göreceksiniz. Şimdi kütüphanenin ikinci katına gidin ve güneydoğu yönünde ilerleyin. En sonda iki adet scroll sizi bekliyor.

The Secret Staircase

Birinci kata geri dönün ve kuzeydoğu yönüne doğru ilerleyin. Koridora doğru açılan bir kapı göreceksiniz. Guguk kuşunu alın ve saat üzerinde kullanın. Şimdi saati 12'ye ayarlayın ve gizli geçidi açın. Burası aradığınız geçit. Ancak bu geçidi sonuna kadar yürümek zorunda değilsiniz. İçeri girin ve kapı düğmesine basarak hemen dışarı çıkın. Kütüphaneye geri dönün ve gizli kapıdan batıya doğru ilerleyin. Kapıyı arkanızdan kapamayı unutmayın.

Bu noktaya kadar bulunduğunuz mekanın yaklaşık yüzde ellisini bitirdiniz. Şimdi bu gizli pasaja bağlı olan tüm odaları gezebilirsiniz. Buraları yeterince güvenli. Fakat yine de sessiz olmayı unutmasanız iyi olur.

MISSION 14

Üçüncü kata geldiğiniz yerden geri dönün. Bu sırada yol üzerinde bir kaç tane guard, mechanist ve servant göreceksiniz. Ayrıca bu bölgelerdeki ganimetleri de araştırın.

Merdivenlere gelip de yukarı doğru çıkarken, boş bir gardiyan odasının ilerisinde ve batı yönünde bazı ganimetlere rastlayabilirsiniz. Gitmeden önce meşaleyi söndürün. Koridorun sonunda bir mech-guard ve bir archer guard devriye geziyor. Mech-guard'dan kurtulun, ateşleri söndürün ve yere moss arrow fırlatarak gerekli sessiz zemini oluşturun. Birazdan gelecek olan archer-guard'i da etkisiz hale getirerek cesedini gölgelerin içine çekin.

Düz devam edin.

Sonuç olarak içinde alarmlar olan odaya geri gelecek ve merdivenlerden yukarı, kuzeydoğu yönüne çıkacaksınız. Tepedeki kapıdan girin ve uzak tarafa doğru ilerleyin. Şimdi



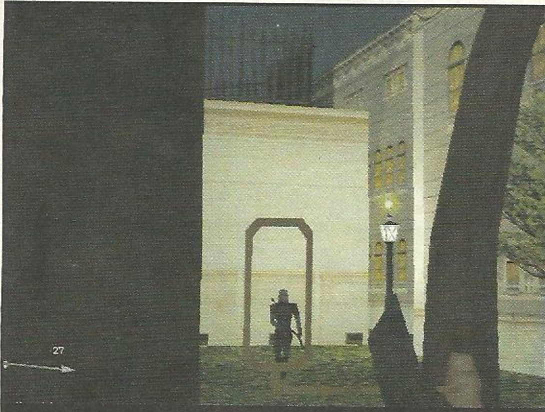
Müttefiğiniz öldürülünce intikam ilmak size düşüyor tabi.

kapının batı tarafına doğru gidin ve kapıyı açın. Yere moss arrow atın ve koşun. Elektrikli göz sizi görebilir ama eğer hızlı koşarsanız kuzeydeki kapıya ulaşabilirsiniz (bu kapı batı duvarında!) ve alarmları böylelikle etkisiz hale getirebilirsiniz. Girdiğiniz bu oda ana güvenlik merkezi. Şimdi tüm kameraları kapatın ve alarm odasına geri dönün.

Üçer adet ışıktan oluşan üç grup, odanın üç ayrı köşesinde bulunuyor. Bu ışık setlerinden her birini maymuncukla açıp durdurunca, aynı renklere sahip olan "exhibition room" un tüm alarmlarını susturmuş olacaksınız. Tüm odaların alarmlarını bir defada susturmanız mümkün değil. O yüzden ışık gruplarından her birini kapatınca dışarı çıkın. Bu işi zamanı gelince ayrı ayrı tekrarlamak zorundasınız.



İşte son bölümlerin baş belası makinalar. Sizi bomba yağmuruna tutacaklar.


Düşmanlarınızı vurmak istiyorsanız okun çizdiği eğimide hesaplayın.


Şöminedeki ateş sönünce ruhlar sizinle konuşuyor.

Alarm odasının kuzey ve güney kapılarının üzerinden kirişler sarkıyor. Bunların içine girebilmek için bir vine arrow (sarmaşık) fırlatın. Bu kirişler exhibition room'ların içerisine giriyor. Handi odanın hangi renge sahip olduğunu görebilmel için üçüncü katın haritasına göz atın. Buradan sonra tüm odalara girmeli ve odalardan çıktıktan sonra geri dönüp gittiğiniz odaların alarmlarını tekrar açmalı ve gireceğiniz odaların alarmlarını kapatmalı ve bu şekilde devam etmelisiniz.

Üçüncü katın kuzeybatısındaki büyük odaya girmek ise başlıbaşına bir macera. Kirişlerden gidebileceğiniz en uzak noktaya gidin ve koridorun sonunda yer alan ikili kapıların yanındaki tüm fenerleri söndürün. Şimdi gardiyanların bölgeden uzaklaşmalarını bekleyin ve uygun zamanda vine arrow (sarmaşık) fırlatın. Böylece tekrar yukarı dönebilirsiniz. İkili kapıyı aşağı inince maymuncukla açın.

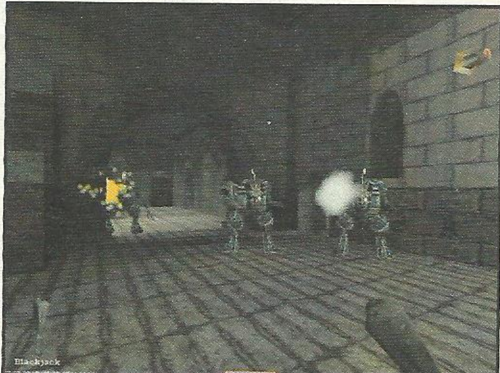
MISSION 15

Guilding Beacon

C bölümüne geldiğinizde asansöre binin ve bir kat yukarı çıkın. Makinenin üzerine tırmanın ve üzerine bulduğunuz cisimlerden birisini bırakın. Bu cisim "signal bolt" olmalı. Bu cisim düştükten sonra makine içinde işlenerek birinci bölümün ilk parçasını oluşturur (stage 1 piece!). Şimdi tekrar asansöre geri dönün ve alt kata inin. Burada da A bölümüne gideceksiniz.

Burada iki mech-guard devriye geziyor. Uygun zamanı kollayarak bir mine veya frogbeast kullanın ve hızlıca gölgelerin içine saklanın. Bir süre saklanın ve daha sonra A bölümünün güneybatısında yer alan makineye yaklaşın. Makinenin kuzey tarafında bulunan slota çelik levhayı yerleştirin sonra da makinenin üzerine tırmanıp "stage 1" olarak tanımlanan parçayı üstteki kapaktan içeri bırakın. Şimdi güneye gidin ve düğmeye basın. Makinenin batı bölümündeki çıkışından ikinci hazır parçayı (stage 2 piece) alın.

Şimdi kürsüye gidin ve oradan da batıya, D bölümüne doğru ilerleyin. Bu sırada bir iki tane mechanist görebilirsiniz. D bölümüne geldiğinizde iki mech-guard sizi karşılayacak! Girişin kuzeyinde gölge içine saklanın. Buradan bir noisemaker arrow fırlatın. Bir süre sonra gardiyanlar gelecek ve siz de bu sırada



Bire karşı üç! Hiç şansınız yok.

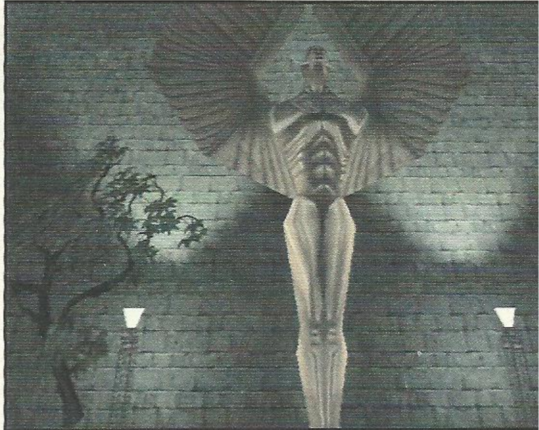
yukarı pencereye tırmanıp aşağıya mine veya frogbeast atacaksınız.

D bölümünün doğu kısmına gitmeniz gerekiyor. Eritme makinesine doğru gidin. Makinenin doğu tarafından tırmanın ve içine "bantam node" atın. Bu arada makinenin içine ayrıca bir de gauge (ölçü aleti) atmayı da unutmayın. Şimdi odanın kuzeyinde kalan havuza gidin ve tavandaki ızgaralı bölüme bir vine arrow atın. Sarmaşık üzerinden tırmanın ve çıkıntıda durun ve hemen sonra da doğu yönündeki küçük pasajdan ilerleyin. Bu sırada duvardaki anahtarı almayı da unutmayın.

Bu anahtar doğu yönünde bir kapı açacak. Siz de hemen güney yönüne gidin ve bir kapı da burada açın. İlerdeki pasaj sizi asansör platformunun üzerine çıkaracak. Burada iki kontrol paneli bulunuyor. Size gerekli olan en kuzeydeki panel. Bu panel bağlantı makinesini çalıştırıyor. Düğmeye basın ve makinenin alt kısmında meydana gelecek olan hareketi takip edin ve çıkan ayar parçasını alın. Şimdi asansörden aşağı inin ve asansör şaftının üzerindeki ızgaralı bölüme bir vine arrow daha fırlatın, çünkü dönüşte yine buradan tırmanacaksınız. Şimdi odanın doğu bölümündeki makineye doğru gidin. İkinci bölüm parçasını (stage 2 piece) kuzeydeki bölüme, ayar cihazını da diğer bölüme yerleştirin ve sarmaşıktan asansörün platformuna tırmanın. Makineye geri döndüğünüzde üçüncü bölüm parçası (stage 3 piece) hazır olacak. D bölümünün batısına doğru gelin ve depoya girin. Bu depoda pek çok mekanik parça bulunmakta.

Asansör platformuna giderken geçtiğiniz, D bölümünün üzerindeki odaya geri dönün. Eğer buradan kuzeye doğru ilerlerseniz, güneye doğru açılan bir oda göreceksiniz. İçeride bir çeşme var. Bu çeşmeyi kullanarak tamamen iyileşebilirsiniz. Bir süre sonra su durabilir. Ancak beş dakika sonra yeniden akmaya başlar. Bu bölüme geri dönerek sağlığınızı tamamlayabilirsiniz.

Çeşmenin bulunduğu odayı güney kapısından terk edin ve metal platformu buluncaya kadar etrafta bir süre dolaşın. Bu platform aşağıda geniş bir alana bakıyor. Burası E bölümü. Kuzeybatıda bir başka merdiven var ve bu merdiven sizi başka bir metal platforma çıkarıyor. Burada elektrikli göze görünmek için ışık demetinin içinde durun: Karras sizi yeniden görmeli. Göze bir fire arrow fırlatıp yok edin ve hemen sonra gelecek olan



Mechanistlerin amblemi ayrıntılı bir çalışma.

mech-guard'lar için de bir mine bırakın ve gölge içine saklanın.

Mech-guard'lar yok olduktan sonra zemin kata inin ve üçüncü bölüm parçasını bırakın. Yan tarafındaki kolu indirin ve böylece Guilding Beacon'u alacaksınız. Şimdi makinenin kuzey tarafına doğru ilerleyin ve duvardaki kolu görün. Bu kol, E bölümünün batısındaki geçide, gizli bir geçit daha açıyor. Kuzeye ilerleyin ve haritanıza bakın. Sıvıyı gaza çeviren makineye ulaşmalısınız. Fakat ana girişi kullanmayın. Dışarıdaki koridordan gidebileceğiniz en uç kuzey noktaya kadar gidin ve doğu yönünde kalan kemerli yola (Archway) bakın.



Bu makinanın üstüne çıkıp kolu indirmelisiniz.

Hile Kodları

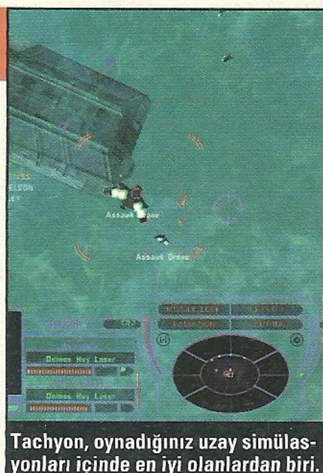
İlk yardım paketi hazır!

Herhalde hepimizin en çok hoşuna giden hile ölümsüzlük modu sağlayan hiledir. Bizi level'lar boyunca zorlayan düşmanlarımızın tüm çabalarına gülüp sonrada onu yolumuzdan kaldırmak çok zevklidir. Eğer strateji oynuyorsak bu defada kaynaklarımızı maksimuma çıkartan hileler çok işimize yarar. Henüz düşmanlarınız size zayıf piyade akınları yaparken siz onları mamooth tank'lerle karşılarsınız.

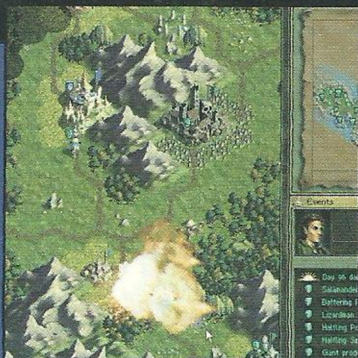
TACHYON: THE FRINGE

Nümerik klavyede [7] tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin.

Kod	Sonuç
IM A CHEATER	Hile modunu çalıştırır
ONE MILLION DOLLARS	5000 kredi verir
QUICKENING	Ölümsüzlük
COME GET SOME	Cephaneyi doldurur
DILITHIUM	Enerjiyi doldurur
THERE IS NO SPOON	Üsse geri döndüğünüzde bölümü kazanırsınız
BOOM STICK	Tüm nesneleri verir
RAGTAG	Tüm gemileri açar
KESSEL RUN	Gemiyi geliştirir


Tachyon, oynadığınız uzay simülasyonları içinde en iyi olanlardan biri.

AGE OF WONDERS


AOW, pek çok strateji meraklısının favorileri arasında

İlk olarak oyunu beatrix komut satırıyla başlatın. değiştirebilirsiniz. Gerekli parametreyle oyunu başlattıktan sonra oyun esnasında [CTRL] + [SHIFT] + C tuşlarına basın ve kodları girin.

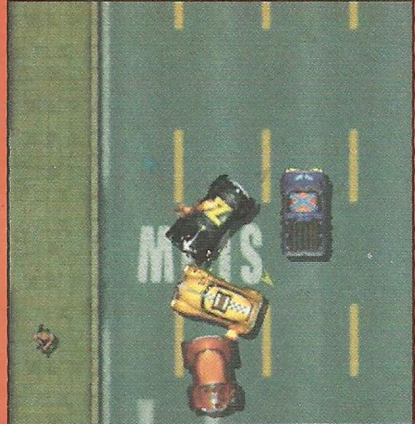
Kod	Sonuç
Gold	1000 altın verir
Mana	1000 Mana kristali verir
Fog	Sisi açıp kapar
Explore	Haritayı açıp kapar
Spells	Tüm büyüleri verir
Win	Bölümü kazandırır
Lose	Bölümü kaybettirir
Freemove	Sonsuz hareket
Towns	Tüm bağımsız kentlerin yönetimini verir
Ah teer	Tüm büyüler ve ekstra altınla başlatır

GRAND THEFT AUTO 2

Biraz geç olsa da *GTA2*'nin tüm hilelerine her halde hayır demezsiniz. Adınız yerine aşağıdaki hileleri girin. Hilelerden bazıları sadece Amerikan versiyonunda diğerleri ise İngiltere versiyonunda çalışıyor. Eğer hiçbir kod işlemiyorsa ilk olarak adınız yerine GOURANGA yazın ve tekrar deneyin.

Kod	Sonuç
Yakuzadeath	Ölümsüzlük
Rsjabber	Ölümsüzlük
Livelong	Ölümsüzlük (hala polis tarafından yakalanabilirsiniz)
Blastboy	Tüm silahlar
Navarone	Tüm silahlar
Losefeds	Polisler yok olur
Desires	Maksimum Aranma derecesi
Bigscore	10 Milyon puan
Beefcake	Gerçekçiliği arttırır
İamasucker	Tüm bölümler, silahlarve ölümsüzlük
Coolboy	Daha fazla para
Muchcash	Daha fazla para ($500000)
Forallgt	Tüm silahlar
Godofgta	Tüm silah ve cephaneler
Bemeall	Tüm şehirler
Ukgamer	Tüm şehirler
Elvis is here	Polisleri yok eder
İtsallup	Level seçme
Eatsoup	Ücretsiz alışveriş
Wuggles	Kordinatları gösterir
Tumyfrog	Tüm bonus leveller
Cutie1	99 hak
Hunsrus	Görünmezlik
Arsestar	Yakalandıktan sonra silahlarınız sizde kalır
Voltfest	Sonsuz elektrik silahı
Flameon	Sonsuz alev makinesi
Nekkid	Çıplak insanlar
Danisgod	$200,000
İamdavej	$9 Milyon
Mademan	3 çetenin güvenini kazandırır

Araba mezarlığına gönderdiğiniz her araba için bir power-up alırsınız. Aşağıdaki listedehangi araç için hangi power-up'ı alacağınızı öğrenebilirsiniz.



Armymen'de uçmaya meraklı adamlarınız olabilir. Ama taktik çok yanlış!

Araç	Power-Up
Romero	Zırh
U-Jerk Truck	Makineli tüfekMichelli
Roadster	Makineli tüfek
Big Bug	Makineli tüfek
Bug	Makineli tüfek
Z-Type	Susturuculu Makineli tüfek
Police Car	Polislere rüşvet
Minx	ElectroFingers
Shark	Molotof kokteyli
B-Type	Zaragörmezlik
Taxi	Çift katı hasar verirsiniz
Beamer	Alev makinesi
Schmidt	Sağlık
Dementia	Görünmezlik
Aniston BD4	Hapisten çıkma kartı
Miara	Roket atar
Eddy	Makineli tüfek
Armed Land Roamer	Makineli tüfek
A-Type	Hızlı yeniden doldurma
Land Roamer	Hasargörmezlik
B-Type	Hasargörmezlik
Trance-AM	Alev makinesi
Arachnid	Shotgun
Meteor	Hasargörmezlik
Hachua	Roket atar
T-Rex	Elektro gun
Benson	Electro Fingers
Panto	Elbombası
Morton	Hapisten çıkma kartı
Spritzer	Molotof kokteyli
Furore GT	Hızlı yeniden doldurma

Özel bölüm

tüm *GTA 2* kalkanlarını bulursanız 3. Özel bölümü oynayabilirsiniz

HOMM 3: THE SHADOW OF DEATH

Oyun esnasında [TAB] tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin.

Code	Result
Nwcagents	Boş bölümlere 10'ar Black Knight yerleştirir
Nwclotsofguns	Tüm savaş makinalarını verir
Nwcneo	Kahramanınıza level atlatır
Nwctrinity	Boş bölümlere 5 Arch angel yerleştirir
Nwcfollowthewhiterabbit	Şansı maksimum düzeye getirir
Nwcnebuchadnezzar	Sonsuz hareket
Nwcmorpheus	Morali maksimuma getirir
Nwcoracle	Yap boz parçalarını tamamlar
Nwcwhatisthematrix	Haritayı açar
Nwcignoranceisbliss	Haritayı kapatır
Nwctheconstruct	100,000 altın ve her kaynaktan 100 adet verir
Nwcbluepill	Oyunu kaybettirir
Nwcredpill	Oyunu kazandırır
Nwcthereisnospoon	999 Mana ve tüm büyüleri verir
Nwczion	Şehirlerinizde tüm binaları inşa edilmiş olur
Nwcphisherprice	Oyunu renklerini değiştirir



HOMM'deki özel efektler artık çok daha etkileyici!

RESIDENT EVIL 2 PLATINUM

Sonsuz cephane

Silah, ekipman ekranında [yukarı] [yukarı] [aşağı] [aşağı] [sol] [sağ] [sol] [sağ] [hedef alma] tuşlarına basın.

Hard Mode

Oyunu baştan sona başarıyla bitirirseniz oyunun daha zorlu bir modu açılacaktır.

Hunk Senaryosu ve Extreme Battle Modu Hard zorluk seviyesinde Claire ve Leon'la A ve B senaryolarında en iyi dereceyle bitirin. Hunk polis istasyonunun ikinci katına ulaşması gereken bir asker. Bu senaryoda hiç bulmaca yok sadece savaşacaksınız. Extreme Battle modu Chris Redfield ve Ada Wong karakterlerini açar.

Alternatif giysiler

Hiçbir nesne toplamadan polis istasyonuna gidin. Ana kapının altındaki geçitte il oyundaki helikopter pilot Brad Vickers'ı göreceksiniz, onu öldürün ve "Special Key"i alın. Bu anahtarla merdivenlerin altındaki karanlık odadaki dolabı açabilirsiniz. Dolapta Leon için iki yeni giysi, Claire için bir yeni giysi ve bir silah olacak.

Gizli Fotoğraf

S.T.A.R.S'daki karanlık odada içeri girdiğinizde en solda kalan masada bir film var. Filmi bulmak için masayı yaklaşık elli kere arayın. Fotoğrafta ilk *Resident Evil* oyunundan Rebecca Chambers'ı göreceksiniz.

NEBULA FIGHTER

Hile moduna geçmek için pause tuşuna basın ve kodları girin.

Alan	Kalkanları doldurur, maksimum Nuke, poweruplar
aelfread	Sonraki bölüme atlatır
holodream	Ekstra gemi verir
onereality	kalkanları doldurur
terry	Tüm silahları verir, Maksimum Nuke

ARMY MEN: WORLD WAR

Oyun esnasında Enter'a basın ve !throw me a frickin bone here yazın böylelikle hile modunu çalıştırmış olacaksınız artık aşağıdaki kodlardan dilediğinizi girebilirsiniz.

!no sunblock	9 Tan sahte kılığı verir
!i got two words for ya...	Mayın temizleyici
!haunt haunt haunt!	10 platik patlayıcı verir
!sprinkles	30 mayın verir
!hello neo	Makineliyi Vulcan'a upgrade eder
!i like to keep this handy	Sonsuz bazuka verir
!patty melt	Sonsuz alev makinesi verir
!you want some	Sonsuz el bombası verir
!disco is dead	Ateşi söndürür
!disco inferno	Biriminizi ateşe verir (birim hasar görmez)
!italian job	İmleçin etrafında *devasa bir patlama olur*
!know your role...	Biriminizin sağlığını doldurur
!door	Birimi imleçin bulunduğu noktaya ışınlar
!only human	Ölümsüzlüğü kapatır
!captain scarlet	Ölümsüzlük modunu açar
!whistle and flute	Kurşun geçirmez ceket verir
!i woke up this morning	9 mavi sahte kılığı verir
!incognito	9 gri sahte kılığı verir
!this one goes to eleven	3 napalm saldırısı verir
!pump me up	Askerlerinizin hızını arttırır
!mojo	Düşmanlar yeniden hareket edebilir
!oh behave	Düşmanları dondurur
!rate me	Debug modu
!roody-pooh	Sonsuz hava saldırı verir
!the meek	Görevi kaybettirir
!cut to the chase	Görevi kazandırı
!time for bed	Seçili birimleri öldürür
!mona lisa	Rasgele nesne verir
!florence	Sonsuz platik onarma kiti verir
!heavenly glory	3 Bombardıman hakkı verir
!yippee!!!	Sniper tüfeği ve sonsuz cephane verir





Şu efektlerin güzelliğine bir bakın! İnsanın gördükçe oyunu oynayası geliyor.

EARTH 2150

Oyun sırasında [Enter] tuşuna basıp I wanna cheat yazın. Daha sonra soldaki [Shift] ile birlikte keypad'deki (sağdaki) [0] ve [Enter] tuşlarının hepsine birden basın. Oyun sırasında [Enter] tuşuna basıp aşağıdaki kodları yazın ve ardından tekrar [Enter]'a basın:

Kod	Sonuç
fireworks	Mayın
i love this game #	# kadar CR alın
i hate limits #	Birimlerin CR limitini # yapar
einstein 1	Hızlı keşif açık
einstein 0	Hızlı keşif kapalı
help me please 1	Hızlı keşif açık, sadece oyuncu için
help me please 0	Hızlı keşif kapalı, sadece oyuncu için
the hammer of thor	8 birimlik mesafedeki düşmanlar ölür
massacre	8 birimlik mesafedeki nesneler yokolur
see you next life	Seçili birimi yokeder
hasta la vista enemigos	Görünen tüm birim ve nesneler yokolur
bad time bad place	Yakındaki tüm birimler yokolur
eagle eye	Herşeyi görün
let be darkness	Fog (sis)
no one hides	Tüm birimleri görün
no more secrets	Tüm harita
time is relative	Daha hızlı araştırma
dirt cheap research	Daha ucuz araştırma
armageddon	Meteor yağmuru
x-mas pack	Hasar tamiri ve cephane yükleme



Uzayda terör yaratmanızın en kolay yolu!

THE REAP

Aşağıdaki şifreleri girip hile yapabilirsiniz:

Şifre	Sonuç
DIESHEEPDIE	Weapon power-up
ABSOLUTENOT	Ölümsüzlük
SDIVINORUM	Sınırsız hak
TOUGHGUY	Expert mode

Seviye Şifreleri:

QBKCBEDB	2
CCLCBUDC	3
5CMCB4FSB	4

SPEED RACER

Yeni arabalar

Üç yarıştada birinci olduğunuzda Fire Ant ve Samurai arabalarını alacaksınız.

Racer X'in Shooting Star'ını almak için endurance modunda tüm pistlerde kazanın.

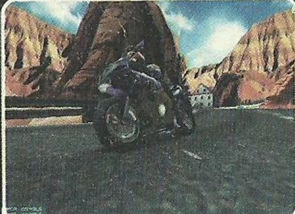
Demon arabasını almak için, time trial'da Shooting Star'la başarılı olmanız gerek.

GRX'i almak için, Demon aracıyla gizli tünel kısayoluna girin tüm direkleri devirin, C ve D'yi aktive edin ve soldaki mezarın duvarına bindirin.

ORİJİNAL TAM SÜRÜM



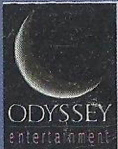
SUZUKI ALSTARE
Extreme racing


Süper 3D grafikler!



Çoklu oyuncu desteği. Hatta aynı ekran içinde!


Başdöndürücü bir hız!



Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40
Faks: (0212) 233 63 15

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında